Game Republic
THE MULTIFORMAT games magazine

GO WEST
Il videogioco giapponese verso l'Occidente

SETTE RIMEDI PER SALVARE FINAL FANTASY
Come può ritrovare sé stessa una delle serie più amate di sempre?

DRAGON BALL Z: BATTLE OF Z
Provata per voi la nuova esplosiva avventura di Goku e compagni

DARK SOULS II™

SEMPRE PIÙ TOSTO, SEMPRE PIÙ ESALTANTE!

UNO SGUARDO AI TITOLI PIÙ ATTESI
Evolve, The Elder Scrolls Online, Destiny, Titanfall
...e tanti altri

Febbraio 2014 :: Mensile :: N. 157 € 5,00
40157>
9 771129 045005
lifestyle media play
Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in Abbonamento Postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) Art. 1, Comma 1, LO/MI

LA LINEA DURA

Dark Souls II rappresenta l'ultima frontiera dei videogiochi "vecchia scuola": titoli aspri, impervi... autentiche canaglie pronte a saltarti alla gola e ad azzannarti senza pietà. Piace per questo, la serie di From Software, al punto da essere diventata un autentico culto, il fiore all'occhiello, anche commercialmente parlando, di Namco Bandai. È molto interessante, se ci pensate. Mentre il Videogioco si diffonde nel mondo, coinvolgendo sempre più persone e famiglie ed espandendo il mercato verso limiti prima inimmaginabili, si creano nuove utenze sempre più vaste, importanti ma al tempo stesso differenziate tra loro. Just Dance è un rullo compressore, così come lo fu Wii Fit al tempo: giochi casual per giocatori occasionali. C'è un fatto, però. La vecchia scuola, quella dei duri e puri, non è scomparsa. Milioni di gamer che, un tempo, erano la definizione stessa di videogiocatori. A quei tempi, ogni titolo era pensato per loro. Ideato, diretto e scritto da persone come loro. Potete immaginare la competizione sul mercato.

Oggi, invece, lo scenario è profondamente mutato. Nuovi mercati hanno portato nuove esigenze da soddisfare, mentre l'evoluzione del Videogioco stesso ha fatto sì che fiorissero nuove filosofie attorno ai principali generi videoludici. Le avventure grafiche di un tempo non ci sono più. Gli sportivi sono cambiati, come i racing game... per non parlare della landa sconfinata degli action game. Non solo. Valori assoluti di un tempo sono scivolati verso il relativismo, considerati ora mere "caratteristiche".

La serie Dark Souls, all'interno della categoria del gioco di ruolo, ha avuto il merito di saper approfittare di un grande vuoto, andato a chiamare a sé tutti quei giocatori della linea dura rimasti orfani di ciò che un tempo era il loro pane quotidiano. Una scommessa vinta alla grande. La difficoltà estrema come punto di forza, come tratto distintivo ostentato e sbandierato ai quattro venti. E non è certo fumo negli occhi: Dark Souls II è difficile, difficile da morire, ancor più dei suoi sadici predecessori. Frustrante, diremmo, se non fosse che è un gioco cercato da chi non bramava altro che la grande sfida, quella identitaria, quella che ti separa dagli "altri". Affilate le lame e aguzzate l'ingegno. Il tempo di nuove deliziose sofferenze si avvicina.

Marco Accordi Rickards
Metalmark

WorldMags.net

Sommario

Game Republic
157 | FEBBRAIO 2014

ANTEPRIME

RECENSIONI

32
The Elder Scrolls Online

38
Titanfall

28
Evolve

WorldMags.net

PER SAPERNE DI PIÙ E DISCUTERE DEI CONTENUTI DI QUESTO NUMERO VISITA **WWW.GAMEREPUBLIC.IT**

PRIMALINEA

SPECIALI

RUBRICHE

WorldMags.net

WorldMags.net

Crystal Cove Prototype

(RAGAZZO PRODIGIO)

Palmer Luckey sbanca Las Vegas

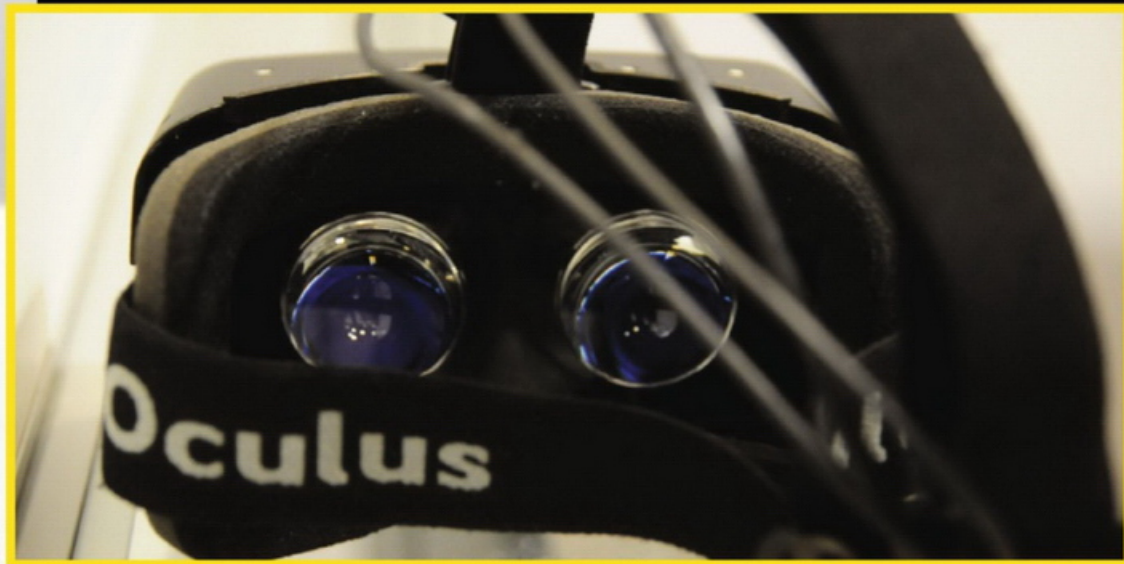
→ La realtà virtuale conquista il CES 2014 e... il cuore di Gabe Newell

La corsa di Oculus Rift, il rivoluzionario visore per la realtà virtuale, non si ferma più. Nel corso del CES 2014, la più grande fiera di elettronica che si tiene annualmente a Las Vegas, la compagnia ha presentato Crystal Cove, il nuovo prototipo del visore. L'ultimo nato in casa Oculus VR è stato capace di aggiudicarsi in un sol colpo il premio come miglior tecnologia emergente e il premio "best of the best" assegnato dallo show, oltre a lasciare a bocca aperta tutti gli ospiti e la stampa che hanno avuto modo di provarlo. La grande novità di questo visore è il display interno, cosiddetto a bassa persistenza. Questo vuol dire che l'immagine mostrata dal display rimane visualizzata per un tempo impercettibile, prima di essere aggiornata a quella successiva. Grazie all'elevata frequenza d'aggiornamento, infatti, il ricambio d'immagine avviene così velocemente che l'utente non se ne accorge e vede un'immagine continua. Tradotto in soldoni, in videogiochi particolarmente frenetici non avrete quel fastidiosissimo effetto di sfocatura, il motion blur, aumentando così la sensazione di immersione e realismo. Il risultato finale è la significativa riduzione di fastidiosi effetti collaterali, quali la nausea o il mal di testa. Le dichiarazioni provenienti dal CES sono state a dir poco emozionanti. C'è chi ha paragonato l'esperienza a "guardare da una finestra su un mondo uguale a quello reale". Altra novità del prototipo è la

Contenuti

Le storie top di questo mese...

WorldMags.net

Per rimanere **sempre aggiornato**
sulle **ultime news** seguici su
www.
www.gamerepublic.it

telecamera di tracciamento, una sorta di sistema di motion capture che rileva i movimenti dell'utente nello spazio. In questo modo, il nuovo Oculus Rift è in grado di rilevare non soltanto l'intensità e la direzione dei movimenti della testa, ma anche la sua posizione. Le applicazioni gaming sono potenzialmente infinite: immaginate per esempio di trovarvi dentro uno sparatutto, dove abbassando la testa il vostro personaggio farà lo stesso, ritraendosi dietro ad una copertura.

Al di là delle specifiche tecniche, dalle novità emerse riguardo ad Oculus Rift è possibile mettere in luce un cambiamento ancora più importante, che riguarda non soltanto la sfera dei developer ma quella sociale. Perché la realtà virtuale si imponga presso il grande pubblico, c'è infatti bisogno di un cambiamento nel modo di pensare delle persone. È questo il motivo per cui Palmer Luckey, il creatore di Oculus Rift, continua a ritoccare il suo visore per la realtà virtuale, cercando di ridurre al minimo la latenza e le possibili cause che possano indurre nausea e altri problemi negli utenti. Ed è per questo che nessuno in Oculus si sbottona ancora per quanto riguarda la data d'uscita ufficiale del visore. Un atteggiamento di pura sperimentazione che è ben diverso da quello dell'industria videoludica attuale, legata a dinamiche molto più stringenti per quanto riguarda i tempi di sviluppo, e molto meno fertile a livello creativo. Questa fase di prototipazione prolungata permette di non avere pressioni nei confronti di una deadline da raggiungere, e allo stesso tempo consente di accogliere diversi pareri e apportare delle modifiche sulla base del feedback ricevuto da parte di pubblico e sviluppatori. Niente dell'approccio a Oculus Rift è dogmatico, per volontà dei suoi stessi creatori, ed è per questo motivo che non si hanno ancora notizie certe sull'aspetto del prototipo, che nelle parole del CEO Brendan Iribe potrebbe anche rivelarsi profondamente diverso dalla versione che sarà effettivamente lanciata sul mercato. Questo approccio, che non ha paura dei fallimenti e dei ripensamenti ed è attualmente molto di moda nelle aziende e nelle startup, accomuna Oculus VR a Valve, i creatori di Steam, che dal canto loro non solo hanno imbracciato completamente il progetto di Luckey, ma hanno prodotto la propria personale versione della realtà virtuale.

WorldMags.net

Lo schema segreto di Valve

Console war su procura

Nel frattempo, sempre in occasione del CES di Las Vegas, sono stati mostrati i primi modelli di Steam Machine. Queste macchine sono prodotte da diverse compagnie, come il colosso dell'hardware gaming Alienware, che hanno chiesto il permesso a Valve di usare il proprio logo e il proprio sistema operativo, SteamOS. Le Steam Machine hanno forme e caratteristiche molto diverse tra di loro, e di conseguenza anche il prezzo varia parecchio da un modello all'altro. Si tratta di una mossa esclusivamente vincente per Valve, che può testare il mercato hardware basandosi sui risultati di compagnie esterne, e senza quindi dover rischiare in prima linea lanciando una propria macchina.

Tra gli effetti più importanti del progetto Oculus, c'è quello di aver rinnovato l'interesse per la realtà virtuale, e aver creato un genuino interesse nei confronti del gaming, qualcosa che la next gen secondo Sony e Microsoft non era ancora stata in grado di suscitare. Valve, conosciuta per il suo approccio più rivolto al fare le cose che a comunicarle, sembra aver intuito la direzione verso la quale si sta muovendo il mercato e ha svolto alcune operazioni per non trovarsi impreparata di fronte a un eventuale avvento globale della realtà virtuale. Fa parte di questa strategia la creazione di Steam VR, una versione di Steam interamente fruibile in realtà virtuale. Il bello di questa strategia, e questo è un atteggiamento tipico di Valve, è che il suo essere aperto alla sperimentazione le permette di tentare tante strade senza incastrarsi in una singola direzione. In altre parole, se anche la VR non dovesse sfondare, Valve non avrebbe subito un granché di perdite. Al contrario, se la VR dovesse fare il suo ingresso nell'industria mainstream Valve si ritroverebbe con una posizione di netto vantaggio di fronte a tutto il resto dell'industria. La realtà virtuale sarebbe entrata a far parte della stessa vision dell'azienda di Gabe Newell. L'idealista della digital delivery, nel frattempo, si lascia sfuggire sulla community Reddit che: "al momento Valve sta ripensando i videogiochi come un'economia connessa di beni virtuali e servizi, e realtà virtuale."

WorldMags.net

WorldMags.net

Sempre in quest'ottica di sperimentazione, e non di netta contrapposizione, va visto il prototipo per la realtà virtuale progettato dalla stessa Valve, e mostrato durante gli Steam Dev Days, un evento a porte chiuse il cui accesso è vietato anche ai giornalisti. Secondo quanti hanno avuto modo di vederlo, sarebbe qualcosa di completamente rivoluzionario, ancora più sensazionale di Oculus Rift. Si tratta comunque soltanto di un prototipo, e non di qualcosa destinato ai consumatori, almeno per il momento. Michael Abrash, guru della programmazione e tra le figure più in vista di Valve, ha dedicato il suo speech durante l'evento proprio alla realtà virtuale, asserendo che non solo questa potrebbe evolversi in una nuova piattaforma, ma che potrebbe spostare l'equilibrio dell'intera industria dai media tradizionali verso i videogiochi. Un'affermazione forte, che si basa sulla capacità della realtà virtuale di assorbire gli utenti molto superiore rispetto ai classici sistemi d'interazione, come il cinema e la TV. Perché questo avvenga però, sostiene Abrash, c'è bisogno che i visori facciano scattare nelle persone il cosiddetto senso di presenza, ovvero l'illusione di essere trasportati in un altro luogo. Valve, nella persona di Abrash, parla addirittura quindi di un nuovo medium, e con una prerogativa unica, la presenza appunto, che nessun altro medium è in grado di ricreare. I visori attuali, tra cui lo stesso Crystal Cove, secondo le parole di Abrash hanno bisogno di fare ancora un altro passo prima di raggiungere le specifiche tecniche richieste per creare la presenza, che sono state invece raggiunte dal prototipo di Valve. Abrash identifica comunque il 2015 come l'anno in cui, realisticamente parlando, si potrebbe assistere all'avvento mainstream della realtà virtuale. Nelle sue parole, "la realtà virtuale su PC nei prossimi anni potrebbe essere entusiasmante come nessuna cosa mai successa prima nei videogiochi".

a cura di Guglielmo De Gregori

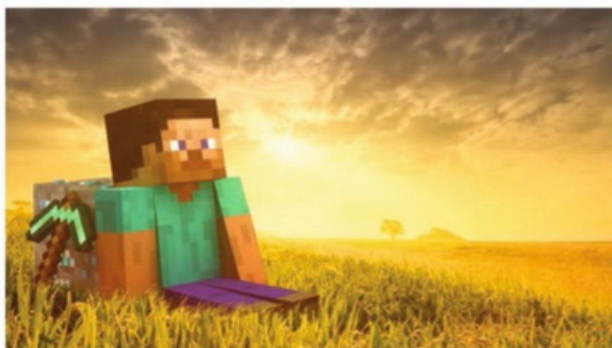
WorldMags.net

WorldMags.net

(TREND GENERAZIONALI)

Xbox One e PlayStation 4: la sfida continua

Dopo mesi di news, tonnellate di hype, continue indiscrezioni e annunci di ogni genere, finalmente la next-gen è approdata nelle nostre case, con tutto il suo bagaglio di aspettative e speranze. C'è chi non avrebbe scommesso un centesimo sulle nuove nate di casa Sony e Microsoft, e chi si è prontamente lanciato nella difesa dell'una o dell'altra, nel puro e intramontabile spirito della console-war. Sappiamo che Ps4 ha un vantaggio in termine di prestazioni tecniche rispetto a Xbox One, che però ha puntato principalmente sull'online e sull'offerta multimediale all-in-one. Terminato il periodo natalizio è venuto il momento di concentrarci sui dati di vendita. A oggi Sony si trova complessivamente in vantaggio sulla rivale, grazie a 4,2 milioni di console vendute in più di 50 paesi. Forte di un prezzo di lancio più conveniente, PS4 ha avuto principalmente successo in Europa, mentre la diffusione negli Stati Uniti rimane sostanzialmente alla pari con Xbox One. Microsoft porta a casa risultati minori ma non può proprio lamentarsi, essendo infatti riuscita a piazzare oltre 3 milioni di unità e trionfando nel mercato americano dove è diventata la console più venduta nel primo mese dal lancio. Rimane ancora l'incognita del Giappone, dove le due console non sono ancora uscite. È lecito tuttavia pensare che il Sol Levante privilegerà il marchio giapponese, come peraltro avvenuto in passato. Siamo nella prima fase della console-war e gli equilibri sono ancora del tutto precari. Sony è intenzionata a rafforzare la line-up di titoli per il 2014. In un'intervista a Famitsu, il presidente di Sony Japan e Asia Horoshi Kawano ha dichiarato di aver ricevuto feedback positivi da molti sviluppatori giapponesi, quindi è lecito aspettarsi grandi novità per l'anno corrente. Microsoft dal canto suo promette ai propri fan grandi annunci per il 2014. Il vice presidente di Microsoft Game Studios, Phil Spencer tramite il suo account di Twitter ci fa sapere che la compagnia è intenzionata a stupire con grandi annunci durante l'evento E3 di quest'anno e che è già al lavoro su una serie di nuovi progetti. Come al solito le informazioni sono volutamente vaghe e centellinate, ma è quanto basta per alimentare una grande curiosità. E voi cosa pensate riserverà il futuro?

Hideo Kojima ha dichiarato tramite il suo profilo Twitter che preferirebbe di gran lunga giocare il nuovo Metal Gear Solid su Play Station 4. Ricordiamo che la console Sony uscirà in Giappone nel mese di Febbraio.

Con il progetto ID@Xbox, Microsoft apre le porte alle case indipendenti, anche se arrivare a sviluppare su Xbox One è tutt'altro che semplice.

QUALCUNO PENSI AGLI INDIE

Si tratta di una questione spesso non trattata a sufficienza. Come si rapportano le nuove console nei confronti dei titoli indie? Secondo The Fullbright Company, creatori dell'ottimo Gone Home, PS4 è decisamente in vantaggio rispetto alla concorrenza per quanto riguarda i rapporti con i piccoli sviluppatori. Steve Gaynor ha dichiarato: "Microsoft afferma che non puoi uscire su Xbox se sei già uscito su PlayStation, ma allo stesso tempo uscire su Play Station è molto più facile, quindi la scelta ricadrà necessariamente sulla console Sony".

WorldMags.net

WorldMags.net

(CALCI PIAZZATI)

La rivoluzione del modello economico digitale

Che Kickstarter sia diventato uno dei nuovi standard di lavorazione dell'odierno mercato del videogioco non è una novità e, probabilmente, neanche una sorpresa visto il trend che ha portato negli ultimi anni allo sviluppo di titoli sempre più complessi e costosi, tali che le software "minori" e finanche gli sviluppatori di un certo spessore si sono trovati pian piano a capitolare.
Nella corsa agli armamenti per lo sviluppo digitale non meraviglia, quindi, che il popolare sito di crowdfounding sia diventato uno dei baluardi del cosiddetto "sviluppo libero", ben diverso dalla matrice indie (ormai indissolubilmente immolata in nome della pubblicazione su console) e più incentrato su una sorta di "baratto digitale" o, dove peggio, di elemosina. Giusto qualche mese fa vi scrivevamo dell'amarezza che generavano figure come l'apprezzatissimo American McGee, una volta d spicco e oggi costrette a elemosinare in prima persona il denaro per un prossimo Alice (progetto già cancellato più volte e le cui vendite di Madness Return non sono riuscite a salvare). Eppure a guardare i dati diffusi proprio in questi giorni da Kickstarerter.com il 2013 è stato un anno d'oro per l'aggregatore economico digitale, e il trend non sembra intenzionato a cambiare. Basti pensare che se nel 2012 erano stati 320 i milioni di dollari raggranellati dal sito, nell'anno appena trascorso il fatturato del sito è salito a ben 480 milioni di dollari. A volerli contare come Zio Paperone questi dati significano 1.315.520 dollari al giorno, o meglio 913 dollari al minuto raccolti su una piazza di oltre 200 paesi. Questi dati, oltre che lasciare un attimo stupiti, non fanno altro che giustificare e, da un lato, persino rafforzare, quella che è la tendenza degli ultimi anni da parte di molti game designer di abbandonare i loro studio per inseguire i loro sogni. È evidente come Kickstarter abbia portato infatti anche alla creazione di una miriade di piccoli studi indipendenti, spesso formati da nomi che, seppur lontani dal gossip di settore, sano comunque parte interante della realtà dell'odierna realtà di sviluppo. Un esempio recente è forse quello dei team di Scary Monstro e Section Studios, due team che a molti non diranno nulla ma che sono in realtà formati da alcuni veterani del settore, tutti ex Infinity Ward e Santa Monica Studios. Considerando il pedigree degli sviluppatori, colpiscono i nomi di Todd Alderman e Francesco Gigliotti provenienti da Infinity Ward le cui ossa si sono rinsaldate sullo sviluppo di Call of Duty (prima), e di Titanfall (dopo, assieme a respawn), senza contare la presenza di Cecil Kim, visual development lead di God of War 3 ed ora in carica negli studi di Section. Il mercato digitale impenna. Una cartina tornasole indicativa del cambiamento (e del passaggio) da fisico a digitale è forse Steam, la cui "prepotenza" economica sta addirittura per sfidare i colossi hardware. Kickstarter altro non è che l'altra faccia del mercato digitale, quella che ha trasformato il consumatore in imprenditore, e l'imprenditore in artigiano. Un modello economico che non ha precedenti e che, di questo passo, potrebbe trasferire anche i progetti tripla A nelle mani degli utenti. Del resto, chi non pagherebbe per supportare un nuovo Assassin's Creed?

Non è un mistero che Oculus Rift sia nato proprio grazie a Kickstarter, tuttavia sono tanti altri i progetti che hanno visto la luce grazie al popolare sito di crowdfounding, e non tutti sono legati al mondo del videogame vi basti pensare che sul sito si sono raccolti fondi per film (tra cui uno di Spike Lee), serie tv, fumetti e marchingegni di natura più o meno improbabile.

FINO ALLA MORTE

Nato dall'estro di un gruppo di veterani del videogame design, To the Death non promette una rivoluzione ludica, ma si presenta comunque come un pacchetto accattivante e divertente. Un action bidimensionale ricco di elementi "vecchia scuola", ma anche figlio di alcune trovate al passo con i tempi come un multiplayer competitivo, un ricco set di abilità e diverse caratteristiche di editing. Donando un po' d denaro potrete anche figurare nel gioco... sotto forma di lapide!

WorldMags.net

WorldMags.net

(NUOVI MERCATI)

Il risveglio del Drago

Il mercato dei videogiochi sta cambiando, e questo è un dato di fatto. Negli ultimi anni, ben due importanti assetti si stanno inesorabilmente spostando: in primis, i supporti, sempre più digital e sempre meno fisici, e in secondo luogo il famoso "gioco a tre" tra Microsoft, Sony e Nintendo che, con l'intromissione di Valve, diventerà presto più un multiplayer. Analisti ed esperti del settore hanno dedicato molto tempo alla previsione dei futuri trend derivanti da queste evoluzioni, ma il 7 gennaio è stata presa una decisione nei saloni della politica orientale che da sola avrebbe teoricamente il potere di stravolgere qualsiasi ipotesi fatta fino a oggi.
Sono ormai trascorsi ben 14 lunghi anni da quando il governo cinese ha chiuso completamente il mercato interno alla produzione videoludica estera. Nel 2000, il Consiglio di Stato della Repubblica aveva infatti proibito con una legge appositamente scritta la vendita di prodotti di intrattenimento interattivo provenienti da altri paesi. Il provvedimento affermava che tale misura drastica era stata resa necessaria dal dilagare di contenuti violenti nei giochi che rischiavano di corrompere l'integrità psicologica delle menti dei giovani cinesi. Paradosso dei paradossi: la Cina, paese di produzione di molte delle console in circolo, ne vieta la commercializzazione sul suo stesso territorio.
Ma come la storia ha insegnato, l'imposizione di un divieto non può determinare di fatto la fine di un intero segmento di mercato, e così l'unico effetto che tale decisione ha avuto è stato quello di contribuire direttamente a una spaventosa crescita del mercato nero. Questi 14 anni di proibizionismo videoludico hanno creato un commercio illegale di console importate segretamente dai paesi limitrofi da audaci contrabbandieri, unici reali beneficiari dell'operazione.
La decisione di sospendere questo provvedimento contro l'intrattenimento interattivo risale a settembre dello scorso anno ma è soltanto nella prima settimana di gennaio che questa è diventata effettivamente operativa. Si badi bene è ancora vietato importare prodotti esteri ma adesso, previa un'autorizzazione speciale del Governo, sarà possibile, per qualunque azienda privata lo desideri, produrre il proprio hardware o software sul suolo cinese (anche se solo ed esclusivamente nella Free Trade Zone di Shanghai), per poi commercializzarlo a quel miliardo di abitanti attualmente residenti nella Repubblica Popolare. Un'intera nuova fetta di acquirenti che si è improvvisamente resa disponibile a chiunque si senta in grado di accettare la sfida. Le stime vogliono che precisamente si stia parlando di 490 milioni di potenziali prede per un mercato che allo stato attuale (e cioè con il blocco ancora attivo) frutta un totale di circa 14 miliardi di dollari.
Sono state sorprendentemente tiepide le reazioni dei tre principali player del mercato. Solo Sony attraverso la voce del presidente, Andrew House, ha confermato il suo interesse: "Il successo della PlayStation 2 è stato raggiunto anche grazie alle vendite in

Una pubblicità di GTA V domina una strada di Shangai

Andrew House in occasione della presentazione alla stampa della PlayStation 4.

WorldMags.net

WorldMags.net

Il governo della Cina ha aperto le porte a società straniere che si occupano di vari settori, tra cui quello dei videogiochi, all'interno della Shanghai Free Trade Zone.

MERCATO LIBERO

La Shanghai Free Trade Zone è un area alla periferia della città di Shangai in cui il Governo cinese da settembre dello scorso anno sta sperimentando limitate forme di libero commercio. L'obiettivo di un'operazione così radicale per un regime politicamente condizionato è quello di creare un sistema economico più efficiente, capace di interagire con le altre economie mondiali senza perdere però l'identità nazionale.

Microsoft ha investito lo scorso anno 237 milioni di dollari in una partnership con BesTV destinati allo sviluppo di giochi e servizi in Cina. Potrebbe esserci dietro tutto questo un imminente lancio della Xbox One nel Paese?

Una veduta dell'ingresso alla Shanghai Free Trade Zone

America Latina, un mercato che allora era considerato inesistente. Finalmente ora la Cina si apre alle console, un intero nuovo mercato ancora vergine tutto da presidiare." Sony, esattamente come Microsoft e Nintendo, riconosce il potenziale economico e finanziario di una simile apertura; non è un caso che in Giappone il titolo Nintendo al solo rilascio della notizia abbia fatto un balzo dell'11%, ma nessuna delle tre ha ancora rilasciato dichiarazioni in merito a concreti piani futuri. La difficoltà di entrare in un mercato come quello cinese non risiede solo nell'obbligo di sottostare a severi controlli sui contenuti, ma anche nelle caratteristiche stesse del profilo del target, fidelizzato ormai verso modalità di fruizione molto diverse da quelle occidentali, come ad esempio il free to play su PC e device mobili. Un ingresso a gamba tesa in un contesto così complesso comporta dei rischi potenzialmente letali ed è sicuramente la consapevolezza di ciò a spingere alla cautela Sony, Microsoft e Nintendo. Esistono tuttavia anche altre vie per far breccia nel mercato, e l'accordo di Microsoft con la compagnia cinese BestTv per la creazione di una console ad hoc per il pubblico orientale, testimonia che già da tempo le grandi si muovevano in direzione della terra del Dragone. Del resto si sa: da cosa nasce cosa... Chissà che, tra qualche mese, anche i videogiocatori cinesi saranno costretti a risolvere l'eterno dilemma: PlayStation 4 o Xbox One?

WorldMags.net

(CAMBIO DI ROTTA)

Tempi duri per Nintendo

■ Riusciranno Donkey Kong Country: Tropical Freeze, Super Smash Bros. e Mario Kart 8 a risollevare le vendite di Wii U?

La notizia era nell'aria. Alla luce di risultati finanziari non esattamente positivi, Nintendo si è trovata costretta a tagliare di netto le previsioni di vendita di Wii U e 3DS per il corrente anno fiscale. Le scelte di progettazione compiute con la console ammiraglia, il tardivo supporto in termini di software e l'azzardato lancio di 2DS, sono solo alcuni dei fattori che hanno contribuito al crearsi del drammatico scenario. Nella fattispecie, la previsione di vendita di 9 milioni di Wii U è scesa a 2,8 milioni, meno di un terzo rispetto a quanto inizialmente pronosticato dai vertici della società di Kyoto. Meno allarmanti ma comunque preoccupanti le stime relative a 3DS, scese da 18 a 13,5 milioni. Il bilancio non può che essere in pesante passivo: Nintendo si aspetta infatti una perdita pari a circa 247 milioni di euro. Principale imputato del tracollo non può che essere il presidente Satoru Iwata che, in una doverosa conferenza stampa, ha tenuto ad addossarsi ogni responsabilità, smentendo però in maniera perentoria le voci sulle possibili dimissioni.

Uno sguardo al futuro

Riconosciuti umilmente i propri errori, Iwata ha esposto in modo del tutto trasparente i propri piani per il futuro. Il primo passo consisterà sicuramente nel garantire un maggior supporto a Wii U, affinché la console possa dimostrare a pieno il proprio potenziale. Per arrivare a un tale risultato si lavorerà su due fronti: da un lato saranno rilasciati aggiornamenti firmware che miglioreranno le prestazioni del GamePad, così da convincere sempre più utenti a utilizzarlo, dall'altro si cercherà di rimpolpare il parco titoli con un maggior numero di giochi di spessore. In merito a quest'ultimo punto, oltre alla notizia che Mario Kart 8 sarà disponibile a partire dal prossimo maggio, è arrivata la conferma che nel corso di quest'anno saranno annunciati diversi titoli per home console. Altro punto chiave del briefing riguarda la connettività online. Le intenzioni di Iwata sono quelle di rafforzare i legami con la propria community attraverso il rilascio di un'app per smart-device che consenta agli utenti di rimanere sempre in contatto con l'universo Nintendo. Non meno importante, infine, la comunicazione di voler rilasciare nel corso dei prossimi anni una nuova console (indipendente dalle piattaforme attuali) che proporrà un'esperienza sul miglioramento della "qualità della vita" in modo simile a quanto visto con titoli come Wii Fit e Brain Training e di cui saranno forniti maggiori dettagli nel corso dell'anno corrente.

■ Secondo la classifica stilata da Toyo Keizai's Corporate Power Ranking, Nintendo occupa ora la posizione numero 1647 tra le industrie giapponesi. Solo un anno fa era al 219° posto...

WorldMags.net

WorldMags.net

■ L'interfaccia grafica presente all'interno del mirino dello smart rifle. Ricorda sicuramente quella di molti videogiochi a tema.

(ETICA E VIDEOGIOCHI)

Modelli Digitali

Trovare casi in cui il videogioco viene additato come uno dei più grandi responsabili dei mali della società è cosa facile. Un po' meno lo è invece scovare quegli esempi in cui il videogioco viene rappresentato come l'innocente passatempo che è, se non qualcosa di più. Infatti, l'evoluzione che le produzioni videoludiche hanno subito nel corso degli ultimi anni le ha portate dall'essere considerate, per l'appunto, dei semplici giochi a qualcosa che va ben oltre il banale concetto espresso da quest'etichetta. A contribuire al perseguimento di tale risultato è la sempre più profonda maturità dei temi da questi trattati, senza contare poi l'elevato livello di realismo a cui si è giunti dal punto di vista del comparto tecnico. Con il passare del tempo quest'insieme di elementi è così riuscito lentamente a porre il videogioco sotto una luce diversa, fino al punto da farlo addirittura impiegare in ambiti di natura istituzionale.
È il caso del liceo norvegese Nordahl Grieg, dove il professore Tobias Staaby ha deciso di dedicare le sue lezioni all'analisi dei dilemmi morali di cui è vittima consenziente il giocatore di The Walking Dead. Un professore alquanto sui generis se si considera che, invece di adottare il metodo condiviso dalla stragrande maggioranza delle scuole del pianeta e ammonire così gli studenti della sua classe di etica, a causa dell'uso massiccio e nocivo dei videogiochi rei di togliere del tempo prezioso allo studio, ha trasformato proprio i prodotti dell'industria videoludica nell'oggetto principale del loro apprendimento. Non è difficile comprendere poi come la scelta dell'opera multimediale interattiva da studiare sia caduta proprio sull'avventura grafica di Telltale, visto che la fortunatissima serie sugli zombie deve una grossa fetta del suo successo alla capacità di porre il videogiocatore sempre di fronte a dilemmi morali di natura estrema. Quegli stessi dilemmi su cui gli studenti di Staaby sono chiamati a ragionare e confrontarsi, ponderando ogni scelta di fronte al bivio vita-morte e valutandone le conseguenze.

FUCILI INTELLIGENTI

■ All'iniziativa norvegese si aggiunge anche quella intrapresa dall'esercito americano, dove i soldati stanno testando alcuni fucili, gli smart rifle, dotati al proprio interno di un computer in grado di aiutarli a scovare i nemici e a tenersi in contatto con il resto della squadra, in modo da incarnare appieno il principio morale della lealtà nei confronti degli altri commilitoni.

■ Tobias Staaby, promotore dell'etica nei videogiochi.

WorldMags.net

(GAMING ON DEMAND)

PlayStation Now: divertimento senza confini

La presentazione di PlayStation Now è stata tenuta da Andrew House, CEO di Sony Computer Entertainment.

Durante il Consumer Electronic Show tenutosi quest'anno a Las Vegas, Sony ha annunciato PlayStation Now, un innovativo servizio di cloud-gaming che si pone come obiettivo quello di estendere l'universo del brand di Sony al di fuori della console stessa. Concepito inizialmente come un semplice servizio progettato per garantire a PlayStation 4 la funzione di retrocompatibilità, PlayStation Now si è infine rivelato essere qualcosa che va ben oltre questa semplice idea. Avvalendosi della versatilità di Gaikai, il noto servizio di cloud-gaming che Sony acquistò durante l'estate 2012 per l'esorbitante cifra di 380 milioni di dollari, PlayStation Now consentirà di utilizzare titoli tratti dall'ampio catalogo PSOne, PS2 e PS3 su dispositivi di qualunque tipo, dalle console ai tablet ai televisori di ultima generazione (che, sottolineamo, non avranno bisogno di essere connessi ad alcuna

Sony ha comunicato che PlayStation Now sarà supportato anche dai televisori di ultima generazione della serie Bravia.

console). Sarà possibile usufruire del servizio attraverso l'acquisto di un abbonamento o il pagamento dei singoli titoli, che potranno essere noleggiati o acquistati in via definitiva. A consentire il funzionamento di PlayStation Now su una così vasta gamma di dispositivi è la tecnologia del gaming on demand che, sfruttando la potenza di calcolo di server remoti, permetterà di giocare in streaming su qualsivoglia tipologia di piattaforma. Una connessione internet da 5 Mbps e un controller Dualshock 3 sono i requisiti richiesti per il corretto funzionamento del servizio, che dovrebbe garantire tutte le normali funzionalità tipiche dei giochi PlayStation 3, dal multiplayer online alla possibilità di sbloccare trofei. Attualmente Sony ha divulgato i piani riguardanti il lancio di PlayStation Now esclusivamente in Nord America, dove arriverà già alla fine del mese di gennaio come beta privata, per poi successivamente uscire in estate nella sua versione definitiva. A motivare tale scelta è il fatto che, stando alle parole di Sony, dal punto di vista tecnologico il quadro europeo risulta essere molto più difficile da gestire rispetto al continente americano, motivo per cui si sarà ancora da attendere parecchio prima di un rilascio nel vecchio continente.

PS NOW SUL BANCO DI PROVA

Dopo la presentazione avvenuta sul palco del CES, Sony ha dato la possibilità di provare PlayStation Now in anteprima durante la fiera. Nello specifico, è stato possibile testare il servizio su PSVita e su televisori Sony Bravia con titoli di ultima uscita come Beyond: Due Anime, God of War: Ascension, Puppeteer e The Last of Us.

(IMMAGINI TERAPEUTICHE)

Anche l'occhio vuole la sua parte

Sono stati ben spesi i giorni passati insieme al nuovo monitor della casa tawainese AOC. Imponente ma al tempo stesso elegante e moderno, AOC G2460Pqu si presenta con una semplice cornice scura sorretta da un braccio che permette di regolarne l'altezza e l'inclinazione, fino ad un massimo di 90°. Il monitor può contare su ben 4 porte USB, due delle quali poste comodamente su di un fianco, a cui si sommano presa D-Sub, DVI-D, Display Port ed HDMI. I comandi, posizionati sulla cornice, fanno compagnia a due piccole casse da 2.5 Watt che, anche se non fanno gridare al miracolo, sono tranquillamente in grado di rimpiazzare le cuffie durante le lunghe sessioni di gioco. Sotto un punto di vista più tecnico l'AOC G2460Pqu monta un pannello 24'' Full HD che si differenzia dai concorrenti per l'incredibile frequenza di aggiornamento di 144hz, contro i 60hz canonici, reso possibile dalla tecnologia TNScreen. La differenza tra questo e un normale monitor è tangibile: la fluidità, la limpidezza dell'immagine e la brillantezza dei colori che abbiamo notato giocando a uno sparatutto in prima persona (o anche solo muovendo il cursore nel desktop) ci ha lasciati completamente basiti sebbene considerassimo ottima anche una grafica a 60hz. Anche guardando video da Youtube e film in dvd e bluray la differenza è risultata notevole. Infatti, nonostante il segnale originale girasse quasi sempre a 24 fps creando degli impercettibili artefatti nei video (soprattutto nei soggetti in movimento), non abbiamo potuto fare a meno di notare che la qualità visiva fosse nettamente migliore. E per quanto riguarda i lati negativi? Come tutti i monitor a tecnologia TN, anche questo ha i suoi talloni d'Achille: la fedeltà nei colori potrebbe non rispecchiare quella che un professionista grafico si aspetterebbe (anche se una modifica alle impostazioni basterebbe ad attenuare il problema), la tecnologia 3D non è supportata e qualora non si disponesse di un PC avanzato, in grado di reggere l'elevato carico di lavoro, il monitor potrebbe non essere tra i più indicati. Rimane però sicuramente un ottimo schermo per tutti i videogiocatori che esigono un feedback grafico ad alte prestazioni.

■ Per gli appassionati giocare a 144hz piuttosto che al canonico 60hz risulterà una gioia per gli occhi.

■ Il design elegante e raffinato ci ha permesso di apprezzare al massimo il lavoro svolto da AOC.

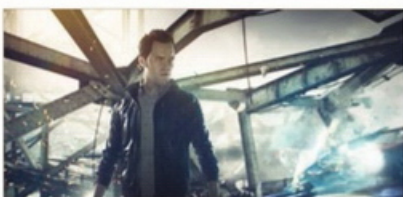
PENSATO PER I GIOCATORI

■ Cosa salta davvero all'occhio quando si mettono a confronto un monitor da 144hz e uno da 60hz? Una frequenza di aggiornamento pari a 144hz e tempo di risposta dichiarato di 2 millisecondi corrispondono ad una visualizzazione rapidissima dei singoli fotogrammi. Se consideriamo che, in media, le immagini che noi riteniamo fluide, si muovono a una velocita di 24hz/25hz al secondo, possiamo capire da subito i vantaggi di un monitor così potente: la maggiore fluidità fa si che l'occhio si stanchi di meno e che le sessioni di gioco diventino più lunghe.

a cura di Eliana Bentivegna

CVG news

I RUOLI DI STAR WARS

Non sappiamo ancora quale sarà il ruolo degli storici protagonisti della saga di Star Wars nell'attesissimo settimo episodio, ma quel che è certo è che J.J. Abrams non riempierà la sua pellicola solo di vecchie glorie. È notizia di qualche giorno fa, infatti, che in Star Wars: Episode VII potremmo vedere Michael Fassbender (X-Men: L'inizio) in un ruolo non ancora specificato, e Hugo Weaving (Matrix) per la parte di un comandante dell'impero. E se si vocifera anche della presenza di Adam Driver (Girls), i direttori del casting sarebbero poi alla ricerca di un'attrice sulla ventina, di etnia mista o nera, per farle interpretare la figlia o la nipote di Obi-Wan Kenobi. Quanto è lontano il 5 gennaio 2016???

IL GIOCO SI FA SHOW

Tra i tanti mix che si possono fare con i media, Remedy Entertainment ha deciso di offrirne uno piuttosto raro ai propri videogiocatori: chi acquisterà Quantum Break, attesissimo titolo del publisher finlandese, avrà la possibilità di guardare gli episodi dell'omonima serie TV in qualsiasi momento, una volta sbloccati nel gioco "Il videogioco e lo show sono stati progettati per essere goduti come un unico pacchetto. Una volta giocato un capitolo, sarà possibile sbloccare un episodio dello show. Il gioco seguirà una linea, mentre lo show ne seguirà un'altra. Questo mix formerà l'intera esperienza di gioco" ha spiegato Oskari Hekkinen di Remedy Entertainment.

VINTAGE CINEMATOGRAFICO... ZODIACALE!

Se temevate che l'Occidente fosse l'unico a soffrire di nostalgia e a riproporre vecchie glorie del passato, forse per mancanza di originalità, niente panico. Non siamo soli nell'universo, e per fortuna anche il Giappone ci riporta al passato con il film di animazione in computer grafica di Saint Seiya: Legend of Sanctuary, I Cavalieri dello Zodiaco per i meno nerd (se ce ne sono tra i nostri lettori). La pellicola, diretta da Keiichi Sato (Ashura), uscirà nel 2014 in data da definire, ma già in rete si trovano le prime chicche: sarebbe criminale perdersele!

SULLE RUOTE DEL REALISMO

Need for Speed diventa film, e lo fa su strada: al bando il green screen!

Il brand arcade di EA si sposta al cinema

Se il titolo di Electronic Arts è considerato uno dei migliori videogiochi di corse mai realizzati, cosa potremo dire della sua trasposizione cinematografica da parte di DreamWorks Studios? Il film di Need for Speed, in uscita a brevissimo sul grande schermo, è in realtà solo vagamente tratto dalla serie videoludica di successo e racconta piuttosto le avventure di un ex carcerato che, di nuovo libero, decide di vendicarsi di chi lo ha incastrato e ha ucciso il migliore amico. La trama, così descritta, non è esattamente originale, ma quello che ha promesso di darci il regista Scott Waugh preannuncia scintille! Il regista di Mr. & Mrs. Smith e Last Action Hero, e del recente Act of Valor, ha infatti deciso di realizzare un film di corse incentrato sul puro realismo: niente attori bonaccioni che recitano davanti al green screen, ma uomini tutto d'un pezzo pronti a sfidare la strada anche a costo della propria carriera. «Prima ancora del mio ok, era evidente che Scott voleva che io guidassi per davvero le auto nel film. Voleva che tutte le scene d'azione fossero reali. Non voleva un film realizzato al computer. Mi ha detto: ti metterai al volante e parteciperai a gare folli» ha raccontato l'attore protagonista, Aaron Paul, già noto per Breaking Bad, che nel film interpreta Tobey Marshall. Coraggioso come non mai, Paul si è messo davvero al volante di sfavillanti macchine da corsa per riprodurre su grande schermo la vera adrenalina che solo la realtà sa dare. Ok, la realtà e una tecnologia comunque all'avanguardia che ha permesso a Waugh di posizionare sui caschi dei piloti delle telecamere in grado di riprendere ogni scena in tempo reale. «Mio padre, negli anni '80, sviluppò la prima telecamera da casco. Al tempo c'erano parecchi limiti, erano troppo grandi e non si poteva fare più di tanto» ha spiegato il regista, che ha in Need for Speed utilizzato invece «camere molto più piccole, per far entrare letteralmente il pubblico nell'abitacolo, così da abbattere del tutto la quarta parete». L'obiettivo? Far sentire lo spettatore non solo all'interno del film, ma proprio nel gioco originario: «la sensazione è che sarà un'esperienza non troppo dissimile a quella dei videogiochi. Stiamo cercando di

Down Grande attesa per il film di Need for Speed, in uscita in questi giorni e che vede Aaron Paul, protagonista di Breaking Bad, alle prese con bolidi e bellezze mozzafiato.

WorldMags.net

WorldMags.net

replicare quel feeling, di restituire proprio quell'esperienza» sottolinea il produttore Mark Sourian.
Need for Speed vedrà recitare non solo Aaron Paul, ma anche altre stelle del cinema hollywoodiano, tra giovani e vecchio glorie, come Dominic Cooper e Michael Keaton; e non mancherà la componente femminile, come in ogni film di corse che si rispetti, qui rappresentata da Imogen Poots e Dakota Johnson. Due bionde da urlo che dovranno contendersi la scena con veicoli del calibro di una Ford Mustang e un F-450 Big Rig, noto solo come "The Beast", guidato dal coprotagonista del film, Ramon Rodriguez. Ma la prediletta di Paul è senza dubbio la Gran Torino: «Sono un grande fan delle auto d'epoca. Voglio dire, quelle nuove e più esotiche sono divertenti da guidare, ma la Gran Torino è la mia preferita». Bellezze in lamiera che non si sono certo risparmiate durante le riprese del film: «Abbiamo dovuto rimpiazzare alcune delle vetture. Erano davvero belle, e ora assomigliano a dei portamerenda di latta per bambini, lanciati da uno scuolabus in corsa. Avevamo costruito la maggior parte delle auto che abbiamo distrutto, ma erano comunque auto da 300.000 dollari!» ha commentato John Gatins, sceneggiatore e produttore.
Insomma, gli ingredienti per una pellicola adrenalinica e abbastanza fedele alla serie videoludica originaria ci sono tutti: non resta che andare al cinema e godersi lo spettacolo!

Eliana "Faith" Bentivegna

(CIAK SI GIOCA)

Red Dead Redemption: The Man from Blackwater

Il regista di The Road, ottimo film drammatico del 2009, si è cimentato l'anno successivo con un cortometraggio di discreto interesse: Red Dead Redemption: The Man from Blackwater. Il film per la televisione, prodotto da Rockstar Games e diretto appunto da John Hillcoat, è tratto dal videogioco western di successo del publisher americano ed è realizzato interamente in computer grafica in tempo reale. Non per nulla il cortometraggio riprende proprio alcune delle scene del videogioco originale, con scene, musiche e dialoghi che si ritrovano già in Red Dead Redemption ma montati in un diverso ordine. Il debutto è avvenuto sul canale televisivo statunitense Fox, ma poi Rockstar ha pubblicato il film anche su YouTube, dove potete godervi mezz'ora di avventura in perfetto stile videoludico.

Down La scelta della computer grafica è spesso d'obbligo per la trasposizione di alcuni titoli videoludici. Ma che ne direste di un bel Red Dead Redemption alla Spaghetti Western?

La pellicola è una sorta di spin-off dell'originale, che racconta le avventure di John nella cittadina di Blackwater, dove il suo obiettivo è trovare e uccidere Bill Williamson (ma non vi raccontiamo il finale per non rovinarvi la sorpresa!). Benché siamo convinti che anche in live-action Red Dead Redemption potrebbe essere un ottimo prodotto cinematografico, The Man from Blackwater risulta comunque un film piacevole, strettamente legato alla sua controparte videoludica come la maggior parte delle pellicole non sono. Basti pensare che molti doppiatori del gioco, come Rob Wiethoff e Don Creech, sono accorsi a vestire i panni dei propri personaggi anche nel corto di Rockstar!

Voto: ★★★☆☆

Eliana "Faith" Bentivegna

(FILM IMPOSSIBILI)

Half-Life 2

Quando una buona trasposizione è un salto nel buio... dimensionale!

Dopo il successo del primo titolo, uscito nel 1998, Valve Software Corporation non poteva certo rinunciare a dar vita al seguito di Half-Life, con un secondo capitolo che ha spodestato il primo dal cuore dei videogiocatori. Mentre Half-Life raccontava le avventure di Gordon Freeman, fisico teorico della struttura di ricerca di Black Mesa Research Facility precipitato controvoglia in una incubo a più dimensioni, il secondo capitolo della saga è ambientato nel futuro, quando Freeman è ancora alle prese con le conseguenze del disastro avvenuto in New Mexico. Ad affiancarlo nella sua lotta alla sopravvivenza, all'interno della distopica City 17, troviamo numerosi alleati, tra cui i Vortigaunt, i ribelli di City 17 e tutti i suoi vecchi colleghi di Black Mesa, presentati nel primo episodi, oltre che la bella e coraggiosa Alyx Vance, figlia di uno dei principali leader della resistenza umana contro gli invasori dimensionali.
Il videogioco, la cui trama ricorda molto un mix tra film fantascientifici anni '80 e idee più sofisticate alla Lost, potrebbe essere trasposto al cinema proprio per mano di J.J. Abrams, al momento alle prese con un altro progetto piuttosto impegnativo: il settimo episodio di Star Wars. Nei panni del protagonista, non esattamente un eroe tutto muscoli e steroidi, e anche di una certa età, vedremmo bene il quasi scomparso Edward Norton; mentre il volto a metà strada tra lo smarrito e il determinato di Alyx ci ricorda molto quello della semi-sconosciuta (ma non per i fan di Lost!) Tania Raymonde (Non aprite quella porta 3D). Perché ancora nessuno ha messo le mani su questo progetto di sicuro successo?

Eliana "Faith" Bentivegna

Up Trama avvincente, personaggi accattivanti e ambientazione evocativa: Half-Life 2 ha tutti gli ingredienti per diventare un film di successo.

WorldMags.net

HARD MODE

DARK S

I GIOCATORI MIGLIORI
SI FORGIANO A FIL DI LAMA
E FROM SOFTWARE
LO SA BENE

a cura di **Giulio Pratola**

WorldMags.net

"Lasciate ogni speranza o Voi ch'entrate", frase letta dal sommo Dante nel momento in cui realizza che sta per varcare le soglie degli inferi, evento che genera in lui un crescendo di paura mentre Virgilio lo prende per mano con l'intento di accompagnarlo su quella terribile strada a cui nessun mortale (ancora in vita) ha accesso. Se fosse nato negli anni novanta, e avesse avuto una passione per i videogames, probabilmente lo scrittore fiorentino sarebbe oggi stato abbastanza grande da accostare quella frase a Dark Souls, ma anche a tutto ciò che From Software sforna dai meandri degli uffici di Shinjuku. Lo sappiamo, la serie GDR è rinomata per la sua oggettiva difficoltà, su cui Namco è persino arrivata a basarci l'intera campagna marketing della serie. Quel "Prepare to Die" però, non dovrebbe essere interpretato solo come una dichiarazione d'intenti da parte del publisher, ma anche come un sincero aiuto da parte di un team di sviluppatori impegnato ad agire diversamente, rispetto ai trend della concorrenza. Quello che From Software persegue dagli oramai lontani tempi di King's Field, infatti, è la formazione di un giocatore migliore, mosso non tanto da un plot coinvolgente o da un gameplay abbordabile, ma "avido" di avventure epiche fatte delle sue gesta e del senso di soddisfazione che ne consegue dal portarle a termine con successo. Proprio per questo giocare con Dark Souls è una questione di osservazione, sperimentazione, pensiero laterale e pazienza, e potete stare certi che il suo seguito rispetterà in pieno il dogma. Capite che spesso non è solo questione di salvataggi, tutorial e HUD particolarmente zelanti; di tanto in tanto bisogna tornare alle radici, e in Dark Souls 2, in uscita il 14 marzo su PlayStation 3 e Xbox 360, la vera differenza fra fallimento e onore sta solo nel mantenere il disco nella tray.

WorldMags.net

Nebbia di **GUERRA**

Intorno a Dark Souls 2 si è indubbiamente creato molto hype, ma nel contempo vi è già stata una scia di polemiche che, fortunatamente, si è gradualmente spenta col rilascio di nuove informazioni. Per noi non è difficile capire perché l'utenza si sia tanto affezionata alla serie, al punto da temere ogni suo cambiamento.
Rispetto al prequel, questa nuova iterazione presenterà differenze importanti, partendo proprio dalla direzione del progetto che, per l'occasione, è stata "tolta" a Hidetaka Miyazaki (impegnato su un'altra IP) e passata a Yui Tanimura e Tomohiro Shibuya. I due individui hanno ribadito più volte di voler preservare l'anima del primo Dark Souls, concentrandosi, anche grazie al vostro feedback, su ciò che funzionava meno delle meccaniche originali.
L'ondata di entusiasmo da parte dall'utenza, quindi, ha stentato ad abbattersi sugli studios finché non è arrivato il momento di provare con mano la "Network Edition" di Dark Souls 2, edizione beta rilasciata a un numero fortunato di giocatori scelti per testare le funzionalità multiplayer, e non, del titolo.
Fino ad allora del gioco poco si era detto, e l'alone di mistero è ancora alto per alcuni aspetti come la storia, la quale è stata scritta e decisa in gran segreto, anche perché, diciamocelo, nell'universo del Miyazaki le vicende servono a dare atmosfera e profondità all'avventura, ma non invadono mai il campo del giocatore nel tentativo di guidarlo con obiettivi e cutscene. Più che altro, possiamo parlare di uno script poggiato di peso sul suo "lore", ovvero sull'insieme di indizi e testi che compone il background delle terre in cui vi aggirerete.
Questo però non significa che verrete "abbandonati" a un pellegrinaggio senza scopo, e infatti il titolo farà del vostro viaggio una parte dell'enigma, costringendovi di volta in volta a cercare la giusta strada proprio come nel predecessore.

Addio, **LORDRAN**

Proprio questo bisogno di segretezza è riuscito ad alimentare nella community varie correnti speculative, soprattutto nei confronti della linea temporale in cui il gioco sarà ambientato.
Partiamo innanzitutto dai dati certi. Il primo Dark Souls vi vedeva impegnati in un'epica quest per riaccendere l'antica fiamma (grazie al quale il creato si distinse dalle tenebre) e far tornare l'Era del Fuoco, il tutto usando un prescelto non-morto portatore del cosiddetto Segno Oscuro. Per fare ciò, il protagonista fu costretto ad addentrarsi nel reame di Lordran, dove risiedeva l'origine del problema.
Il sequel si svilupperà da una "costola" di quel plot, concentrando i propri sforzi sulla soluzione della maledizione che costringe gli umani a discendere nella follia da "hollow", esseri destinati a morire continuamente fino a "svuotarsi" di ogni essenza. In questo caso però, lascerete Lordran per dirigervi in un reame caduto chiamato Drangleic, alla ricerca di una possibile cura per il vostro status.
Il team di sviluppo ha già reso chiarissimo che i due titoli non si connetteranno direttamente l'uno all'altro, mentre il secondo capitolo

"**From Software** continua a concentrare lo sviluppo di Dark Souls 2 sull'enorme senso di conquista che deriva dal superare una sfida nel gioco."
Yui Tanimura, Dark Souls 2 co-director

SOLI, MA NON TROPPO

Uno dei punti su cui From Software lavorerà molto è il netcode di Dark Souls 2. Oltre a puntare alla completa eliminazione del lag, il titolo vedrà alcune modifiche particolari all'interazione fra mondi paralleli, basando tutto su un sistema di server dedicati.
Innanzitutto lasciare messaggi agli altri player non avrà più limiti, e potrete farlo direttamente dai nuovi menù, i quali saranno ripensati per risultare più facili da consultare.
Chiamare alleati in campo sarà possibile attraverso due pietre, di dimensioni normali e piccole, che determineranno la quantità di punti azione, e quindi il tempo, disponibile ad ogni giocatore. In totale si potrà chiedere l'aiuto di tre persone, le quali potrebbero quindi abbandonarvi nel bel mezzo di una boss-fight a seconda di quanti mostri hanno sconfitto.
Le Covenant, o fazioni, torneranno a far parte del multiplayer incrociando cooperazione e competizione. Fra quelle conosciute citiamo Way of the Blue Covenant, con cui difendersi da un invasore usando una sentinella blu e un alleato di fazione, Brotherhood of Blood, con cui invadere altri mondi e raccogliere sangue da donare alla divinità Nahr Alma, Heirs to the Sun, con cui invocare un Gold Phantom a difesa dagli invasori, e Bell Keepers, i cui membri saranno chiamati a difendere le sale con le campane ogni volta che un nemico le attraverserà.

■ Ci saranno più messaggi, e alcuni appariranno in seguito a eventi specifici, come la morte di un giocatore presente nella stessa area.

■ Farsi proteggere da un Blue entrando nella relativa fazione potrebbe essere una buona idea.

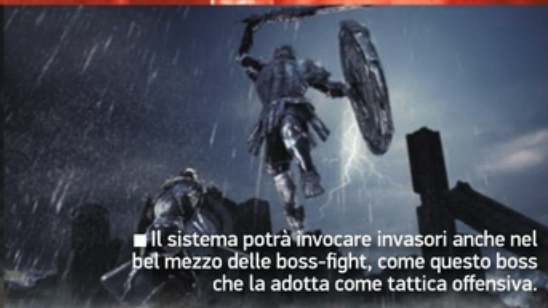
WorldMags.net

avrà numerosi riferimenti, più o meno celati, a quanto fatto nel primo: elementi che i veri fan non tarderanno a riconoscere.
Basandosi su questi fatti, e su quanto visto fino a oggi in rete fra beta e trailer, alcuni utenti sono arrivati ad ipotizzare che Dark Souls 2 possa essere un prequel, complice la presenza maggiore dei draghi (notoriamente estinti nel gioco originale) nel nuovo regno che andrete ad esplorare.
In realtà, il resto degli indizi punta a un'ipotesi plausibile con cui ci troviamo d'accordo. Con tutta probabilità infatti, sarete proiettati in un futuro molto lontano rispetto alle vicende di Lordran, con centinaia, se non migliaia, di anni di distacco. Questa teoria prende particolarmente vigore perché il titolo, che sia in un dialogo o nella descrizione di vari oggetti, farà spesso riferimento a item e fatti apparentemente "perduti nei secoli", e quindi in tutta probabilità discendenti dalle avventure del primo prescelto.

Valle di **LACRIME**

Un altro dei caratteri ereditati dal gioco originale, consiste nell'atmosfera dark che ha sempre permeato ogni ambiente di Lordran, e che sarà presente anche in Drangleic. Ancora una volta il concetto di "regno decaduto" guida il lore del titolo, e quindi non potrete che spingervi in fitte foreste oscure, castelli razziati dai non-morti, tombe e buie caverne di ogni genere. Per l'occasione, il DevTeam ha deciso di adottare un nuovo engine studiato per sfruttare al massimo non solo le potenzialità delle console, oramai old gen, ma anche per spingere ai vertici il grigiore e l'angoscia trasmessi da Demon's Souls in poi. La mappa vanterà quindi ampi spazi liberamente esplorabili, e in generale l'intero mondo risulterà grande giusto il doppio di quello di Dark Souls, mentre il motore introdurrà non solo un sistema d'illuminazione migliorato, ma anche e soprattutto nuovi effetti atmosferici a cui si aggiungerà una simulazione dei comportamenti della vegetazione, il tutto con un focus maggiore sulle leggi fisiche.

■ Anche se sono grandi e grossi non significa che siano lenti. Dark Souls 2 romperà anche questo cliché

■ Le torce si potranno usare per le aree buie. Avreste affrontato ugualmente quel lupo senza illuminazione?

■ Il sistema potrà invocare invasori anche nel bel mezzo delle boss-fight, come questo boss che la adotta come tattica offensiva.

WorldMags.net

RIVELAZIONI OSCURE

YUI TANIMURA, co-director di Dark Souls 2, ci ha concesso un po' del suo tempo per anticiparci alcuni dettagli sull'atteso seguito che sta preparando insieme a Tomohiro Shibuya.

Nonostante Demon's Souls e Dark Souls sembrino apparentemente due titoli molto simili, i fan conoscono molto bene le differenze che ci sono fra le due produzioni. L'impressione generale, osservando il materiale mostrato sino ad ora, è che nel gameplay di Dark Souls 2 ci siano molte delle meccaniche viste in entrambi i giochi precedenti. È una cosa che puoi confermare?
Dark Souls 2 sarà un gioco completamente nuovo per il franchise, inoltre ci stiamo impegnando molto per mantenere intatte le principali caratteristiche del mondo di Dark Souls. Stesso discorso vale per il forte senso di conquista derivante dall'alto tasso di difficoltà. Dark Souls 2 potrà inoltre contare su server dedicati, che daranno un nuovo volto alla serie, permettendo ai giocatori di immergersi di più nel mondo che abbiamo creato.

**Il covenant system è molto diverso rispetto alle precedenti modalità online della saga.
Qual è la filosofia che avete seguito durante lo sviluppo delle modalità multiplayer e quanto saranno importanti nell'intera esperienza di gioco che Dark Souls 2 offrirà?**
Vogliamo assicurarci che il covenant giochi un ruolo importante nel corso delle partite online. Sperando che si riveli un elemento in grado di aiutare i giocatori non solo a completare il gioco, ma anche a ottenere un certo ruolo, in modo da poter influire sulle partite degli altri giocatori.

Dark Souls e Dark Souls 2 condividono lo stesso universo ma un'epoca differente. Ci sarà qualche tipo di connessione fra gli eventi dell'era del buio mostrati durante il primo gioco e Dark Souls 2?
Preferiamo che questa cosa siano i giocatori a scoprirla per conto loro, inoltre con un po' di attenzione, son certo che troveranno dei punti di contatto fra i due giochi.

Sin dal primissimo trailer mostrato, Dark Souls 2 sembra avere più elementi narrativi rispetto al predecessore. Ci sono fan preoccupati di come questi elementi possano incidere in modo negativo sullo spirito hardcore dei precedenti capitoli. Puoi dirci come avete bilanciato la narrazione con l'anima "arcade" della saga?
Non sarà troppo diversa rispetto a quanto visto nel primo Dark Souls, per cui i giocatori non si devono preoccupare in merito a un possibile danneggiamento dell'anima "arcade" della serie. Quello che abbiamo sempre cercato di fare è permettere ai giocatori di mettere insieme le loro rispettive storie, esplorando il mondo di gioco e ottenendo missioni parlando con i PNG, in un modo molto simile a quanto avveniva nel precedente capitolo.

Avete piani per un capitolo next gen della serie, considerando che non vi sarà nessun DLC per espandere l'esperienza di gioco di Dark Souls 2?
Al momento non ci sono piani per un capitolo dedicato alle console di nuova generazione. Questo perché siamo totalmente concentrati sullo sviluppo di Dark Souls 2 per PlayStation 3, Xbox 360 e PC. Sono certo comunque che l'esperienza globale di gioco saprà soddisfare sia i vecchi che i nuovi fan della serie! Spero che i giocatori si divertano nel provare Dark Souls 2, su console e PC.

Il piromante si concentrerà principalmente su magie del fuoco dall'effetto devastante.

Silver Chariot è dietro il cancello, vi conviene davvero continuare?

TELETRASPORTO MEDIEVALE

Esattamente come nel predecessore, Dark Souls 2 avrà degli oggetti pensati per riportarvi velocemente all'ultimo falò acceso. La novità è che vi sarà anche un sistema di fast-travel capace di farvi spostare istantaneamente fra gli accampamenti, a patto che li abbiate precedentemente scoperti.

WorldMags.net

■ L'arco scaglierà frecce a maggiore velocità, e sarà possibile muoversi mentre è teso.

■ Il dual-wielding richiederà una grande agilità per via della mancanza dello scudo.

Il resto del lavoro si è concentrato sul limare ogni difetto della prima produzione, col fine ultimo di alzare maggiormente il grado di sfida senza alienare chi si avvicina per la prima volta al marchio.
Questo sarà particolarmente evidente sin dall'inizio, quando vi renderete conto che nella creazione del PG non dovrete scegliere immediatamente una classe. Deciso l'aspetto del personaggio, infatti, vivrete le prime ore sperimentando con le armi e allocando le anime sulle statistiche più indicate al vostro stile di gioco. A un certo punto dell'avventura, il titolo vi chiederà di scegliere da una serie di categorie più attinenti al vostro percorso di crescita. Per ora conosciamo: guerriero, stregone, templare, cacciatore, spadaccino e soldato.
Impossibile in questo frangente non citare anche l'introduzione della statistica "agilità", che definirà la vostra capacità di schivare e bloccare i colpi del nemico, mentre destrezza si occuperà ora di modificare i tempi di "smaltimento" di veleni e agenti simili.

Doppia lama, DOPPIA SFIDA

Sempre restando in tema di PG, Dark Souls 2 andrà anche a toccare i concetti di umanità e dannazione che tanto hanno reso famosa la serie. In questo caso non dovrete più accumulare anime per trasformarvi in umani agli accampamenti, ma vi sarà richiesto di trovare e consumare la "Human Effigy", una pietra dedicata. Questo oggetto si rivelerà indispensabile, perché per alzare la posta in gioco il titolo tenderà ora a punirvi se passerete troppo tempo da non-morti. Facendovi abbattere ripetutamente dal nemico durante questa fase, infatti, potrete perdere fino al 50% dell'energia massima ritrovandovi a dover fare il doppio dello sforzo per sopravvivere, mentre ora gli altri giocatori potranno invadere il vostro mondo durante qualsiasi momento, a prescindere dalla forma mantenuta.
A proposito di sopravvivenza, i combattimenti dovranno sottostare ad animazioni più definite con cicli leggermente più lunghi, che tendano a rendere meno prevedibili le parate dei colpi avversari. Anche una manovra come pugnalare il nemico alle spalle, richiederà maggior precisione e un posizionamento perfetto rispetto alla schiena del mostro, dato che le hitbox verranno rimpicciolite e riviste per eliminare l'abuso delle finishing moves.
La varietà di approccio ai combattimenti sarà maggiorata dall'introduzione di alcune varianti nell'uso delle armi, e potrete, per esempio, impugnare due spade insieme grazie al dual-wielding, o usarne una a una mano con entrambe le braccia per aprire una diversa serie di combo. L'uso costante dello scudo non sarà incentivato, dato che, scegliendo una delle due soluzioni, vi sarà impedito di usarne uno, mentre l'agganciamento dei nemici vi lascerà più libertà di movimento e la telecamera centrerà il bersaglio con maggiore lentezza. Qualora vi muoveste troppo dal raggio d'azione, il lock-on scomparirà lasciandovi le spalle scoperte.
Grande enfasi sarà data anche al comportamento dei mostri, i quali godranno di un'intelligenza migliorata capace di sorprendere il giocatore. Dimenticate i vecchi pattern di attacco prestabiliti, i nemici potranno infatti ingegnarsi per colpirvi come non immaginate. Essi vi seguiranno sempre per evitare che scappiate dall'area, e potrebbero, per esempio, lanciare il proprio corpo su di voi se li aggirate alle spalle, schiacciandovi. Ancora, alcuni zombie e ladri potranno bloccarvi in coppia, e mentre uno vi terrà fermi con le braccia, quello di fronte eseguirà una combo letale. Molti saranno anche i momenti da brivido, con soldati decaduti che si rialzano al vostro passaggio per pugnalarvi a tradimento, o mostri tanto forti da sfondare intere pareti solo per arrivare a voi.

WorldMags.net

ANTEPRIME

"CHANGE (IN THE HOUSE OF GAMES)"

Cambiare. Passare oltre. Lasciarsi il passato alle spalle. Come un serpente che cambia pelle, un bozzolo che diventa farfalla, un negozio che cambia insegna. Come Jason West e Vince Zampella sotto la bandiera di Electronic Arts, reduci della grande guerra con Activision, che archiviata la doverosa chiamata alle armi del passato si fiondano, carichi di entusiasmo da primo amore, tra robottoni e fantascienza post-apocalittica con il frenetico, attesissimo, Titanfall. E che dire di quei ragazzoni dell'Illinois che dopo aver fatto sognare milioni di adulti e adolescenti con l'armatura impenetrabile (e spaventosamente verde) di Master Chief, abbandonano la loro progenie nelle mani di zio Gates e s'incamminano in un'altra, ambiziosa, travolgente, pericolosa avventura: rinnovare lo sparatutto in prima persona mettendo in piedi un nuovo marchio a cui essere associati dopo undici anni di caccia ai Convenant. Destiny come Destino. O come invocare la pace nel mondo, potrebbe forse esclamare qualche malfidato. Ma senza grandi obiettivi, si potrebbe forse assistere a grandi imprese? Più o meno quello che ho pensato ogni volta che la titanica ombra dei boss di Dark Souls mi oscurava in volto. E che avranno pensato ogni giorno i poveri Tomohiro Shibuya e Yui Tanimura sotto l'occhio vigile dell'ex director della saga Miyazaki... quel guru tutto giacca, cravatta e portamento da tipico uomo d'affari che nasconde l'anima di un hardcore gamer famelico e masochista e che avrà forse goduto di ogni pad distrutto dai giocatori di ogni nazionalità, tra lacrime e imprecazioni. Che saranno all'altezza di questo discreta, simpatica incarnazione di satana con gli occhi a mandorla è certo ancora da vedere. Ma senza mai cambiare, la noia non diventerebbe forse il più grande male del nostro secolo? L'importante è non confondere la tradizione con obietti conservatori. E avere sempre grande stima del coraggio. Una materia sempre più rara, in questo settore. "It's like you never had wings, and now you feel so alive".

Valerio Pastore

LA FILOSOFIA DI GR

In sede di anteprima, GR analizza un'opera ancora in fase di sviluppo, pertanto sospende il suo giudizio concedendo sempre e comunque il benefici o del dubbio ai game developer autori del gioco. Ciò non significa, però, che GR ceda incondizionatamente all'hype: i nostri critici osservano e, quando possibile, provano un titolo con la precisa intenzione di fornire impressioni autentiche e precise, senza tralasciare eventuali dubbi su singoli elementi del gioco.

WorldMags.net

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PC, PS4, Xbox One
Origine: USA
Developer: Turtle Rock Studios
Publisher: 2K
Genere: FPS
Uscita: 2014
Giocatori: 5

Profilo Turtle Rock Studios

Originariamente fondata nel 2002, Turtle Rock Studios è un team di sviluppo noto ai più per lo sviluppo del celebre Left 4 Dead. Acquistata da Valve nel 2008, la società è tornata indipendente nel 2009 ed è stata ri-fondata dal duo Chris Ashton e Phil Robb. Originariamente legata a THQ per la creazione di una nuova ip (che si rivelerà poi essere Evolve), Turtle Rock è ora sotto l'ala di 2K.

Storia Turtle Rock Studios

Counter-Strike: Condition Zero
2000 (Mac, PC)

Left 4 Dead
2008 (Mac, PC , Xbox 360)

Left 4 Dead 2
2009 (Mac, PC, Xbox 360)

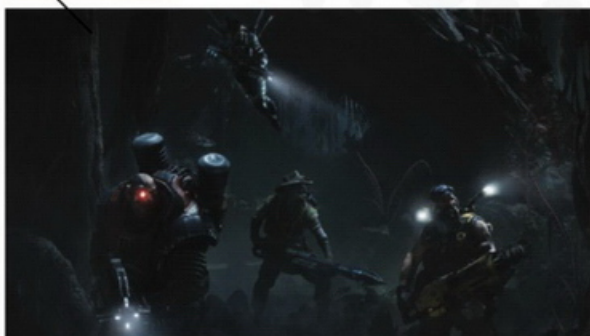
Leap Sheep!
2011 (Android, iOS)

Evolve

CONCEPT ■ Turtle Rock Studios tenta di "evolvere" il concetto di multiplayer cooperativo

Evolvi o muori

Originariamente concepito in seno alla defunta THQ, e venuto allo scoperto proprio in occasione della chiusura della società che, come ricorderete, mise all'asta le sue proprietà intellettuali per racimolare denaro, Evolve è la nuova creazione del team di Turtle Rock Studios, ormai da qualche anno indipendente, e già responsabile del bellissimo Left 4 Dead con Valve. Acquistata la licenza da 2K alla modica cifra di undici milioni di dollari, Turtle Rock ha quindi potuto proseguire lo sviluppo del suo titolo che, stando alle parole del co-fondatore del team, Phil Robb, si presenta come "uno sparatutto cooperativo, competitivo, in prima persona e in terza persona quattro contro uno". Una catalogazione, insomma, non proprio chiara ma quanto meno intrigante che ha il non semplice obiettivo di riscrivere le regole del classico multiplayer competitivo. Prendete l'idea alla base di Left 4 Dead, ossia quella di un gioco dalla forte componente cooperativa, ma ampliatene il concept e immergetelo in un mondo in cui il confine tra vittime e carnefici è labile e indefinito. Evolve è, in tal senso (e perdonate il gioco di parole), una vera e propria "evoluzione" del precedente lavoro di Turtle Rock, e metterà cinque giocatori nei panni di altrettanti avatar digitali. Avremo quindi due team, uno composto da quattro elementi e l'altro... da un'unica mostruosa entità! Con questa premessa è facile intuire come si svilupperà il gioco: ai quattro cacciatori l'arduo compito di stanare la bestia prima che questa li faccia a pezzi, alla belva, invece, il compito di resistere quel tanto che basta per evolversi e scatenare una carneficina. Quel che colpisce di Evolve, oltre all'intrigante possibilità di giocare nei panni di una vera e propria macchina della morte, è la modalità con cui i team ha impostato la gestione della creatura che, pare, sarà selezionabile in una rosa di diverse amenità aliene. Il Goliath (questa la prima creatura mostrata), può infatti, come da titolo, evolversi nel corso della partita acquisendo tutta una serie di nuove abilità (oltre ad una stazza sempre più consistente) tali da poter adeguatamente fronteggiare lo squadrone umano. Esso, tuttavia, sarà inizialmente piuttosto debole e solo una battuta di caccia e una conseguente serie di evoluzioni in bozzolo (due, per la precisione), libererà il vero potenziale della creatura. Si partirà quindi con una creatura poco più grande di un essere umano, per poi arrivare a un mostro di circa venti metri le cui abilità aumenteranno a mano a mano che si progredirà nell'evoluzione. Non bastassero forza sovrumana o un'incredibile agilità, ci è sembrato di intuire anche un aumento del numero di arti, la capacità di spiccare salti incredibili e, perché no, la possibilità di sputare fuoco. È ovvio che dinanzi a una creatura simile non si potrà essere inermi, ed ecco quindi che anche al team umano saranno date diverse abilità e diverse bocche di fuoco sebbene non siano ancora chiare eventuali possibilità di sviluppo tattico e bellico. Tornando alla creatura, essa muoverà i suoi primi passi in una forma debole, ma comunque competitiva, il cui obiettivo sarà, su tutto, il nutrimento al fine di progredire al secondo stadio evolutivo e poi al terzo. In tal senso gioca un ruolo fondamentale anche il mondo di gioco che, a differenza di titoli simili, godrà di una fauna indipendente e aggressiva che, di fatto, costituirà la terza forza in campo. Letale tanto per gli umani, quanto per l'alieno, la fauna costituirà

> "I CONFINI TRA PREDE E CACCIATORI SARANNO SEMPRE LABILI, QUESTO ALMENO FINO AL MOMENTO IN CUI LA CREATURA NON EFFETTUERÀ LA SUA ULTIMA MUTAZIONE IMPADRONENDOSI DEL CAMPO DI BATTAGLIA "

Left: sebbene il Goliath sia una creatura temibili, sarà pur sempre da sola. Il team umano, costituito da 4 classi differenti, potrà sopperire a ogni necessità. Il gruppo è infatti variegato e ben preparato e potrà contare su diverse tipologie di armi e apparecchi di supporto. Grande enfasi sarà data alle trappole, a dir poco fondamentali per stanare ed eventualmente eliminare la creatura prima della sua trasformazione.

MONDI OSTILI

Il team sta impegnato parte dei suoi sforzi per la creazione di un mondo di gioco quanto mai vivo e variegato. L'ambiente non sarà infatti meramente di contorno, ma contribuirà attivamente a sfaccettare l'azione di gioco. Uccidete una bestia e lasciatene la carcassa in giro, ed ecco che su essa si raduneranno uccelli e predatori. Correte nel fango e lascerete tracce e impronte. Come non bastasse anche i diversi animali che popolano il pianeta si comporteranno nei vostri confronti in modo diverso in base alla razza o all'atteggiamento che assumerete nei loro confronti. Minacciateli, attaccateli o invadete il loro territorio e potreste incorrere in una minaccia tanto letale quanto inattesa.

WorldMags.net

Stando a voci di corridoio, il Goliath sarà solo una delle creature selezionabili dai giocatori. Immaginando come va il mondo, è abbastanza intuibile che ciò corrisponda a verità, tuttavia l'attenzione è ora focalizzata solo su questa creatura che, nel corso delle sue evoluzioni, si modificherà per aspetto, stazza e soprattutto abilità.

Down: Non aspettatevi che alla pressione di un tasto il vostro alieno muti il suo aspetto. Il team ha imbastito un ben preciso ciclo evolutivo per la creatura. Tale ciclo non si innesterà senza un ben determinato iter biologico che prevedrà, innanzitutto, che la creatura abbia il giusto nutrimento. A quel punto dovremo cercare un luogo sicuro in cui rinchiuderci nel nostro bozzolo e dopo un momento di stasi, finalmente, potremo fare strage!

Raffaele Giasi

WorldMags.net

The Elder Scrolls Online

CONCEPT ZenimaX Online prende una delle saghe più rappresentative dei giochi di ruolo occidentali e la trasforma in un'esperienza MMO

Ancora una volta nelle suggestive terre di Tamriel

Tanto si è detto e altrettanto si è scritto su uno dei titoli più attesi della prossima primavera, il mastodontico MMORG multipiattaforma che condurrà ancora una volta i giocatori nell'arcaico continente di Tamriel, The Elder Scrolls Online. Il primo MMO basato sulla serie The Elder Scrolls permetterà al giocatore di esplorare tutte le regioni del vasto continente di Tamriel, dai ghiacciai perenni di Skyrim alle spiagge del Black Marsh, coinvolgendolo in una storia che, nella migliore tradizione Bethesda, coniuga l'intreccio politico e distruttive forze sovrannaturali. "La sanguinosa battaglia per la conquista del trono va avanti da anni e le razze di Tamriel, organizzate in fazioni, combattono una guerra fratricida, non sapendo che dal regno dell'Oblivion, il tremendo Molag Bal, Principe Daedrico della sottomissione, trama ancora una volta per impadronirsi del continente".

L'essenziale concept base della trama rivela l'ampiezza e l'assoluta libertà di interazione prevista dalla "distraction-based gameplay experience" tanto sponsorizzata dai programmatori nei diversi diari di sviluppo. Ma quando si tratta di meccaniche di gioco nessun giudizio è considerabile valido se non viene supportato da un'accurata sperimentazione in prima persona.

In occasione del primo Stress Test della closed beta di TESO abbiamo potuto provare finalmente in maniera approfondita il titolo ZenimaX Online in uscita su PC il 4 aprile. Poco più di 48 ore di gioco durante le quali abbiamo scorrazzato in piena libertà sull'isola Bleackrock mettendo alla prova molte delle attività che TESO mette a disposizione del giocatore.

Creare il nostro personaggio è stato semplice, una volta scelta la fazione tra le tre note (Daggerfall Covenant, Aldmeri Dominion ed Ebonheart Pact), la razza e infine la classe, si passa alla modellazione dell'aspetto fisico. Questo un momento, solitamente abbastanza noioso poiché estremamente lungo e spesso limitato nei dettagli, in TESO caso è reso divertente dalla possibilità di creare un nostro alter ego digitale estremamente realistico, personalizzabile fin nei più piccoli dettagli.

Una volta fatto questo la storia comincia in medias res, come nelle migliori tradizioni epic-fantasy: siamo stati uccisi e ci troviamo intrappolati nell'Oblivion. Uno strano fantasma, chiamato "il Profeta" ci annuncia che è arrivato il momento di tornare alla vita perché la battaglia su Tamriel infuria ed è richiesto l'intervento di un eroe. Dopo un brevissimo tutorial in cui impariamo a muoverci e maneggiare le prime rudimentali armi riusciamo finalmente a trovare il portale indicatoci dal Profeta, un enorme altare invaso da una luce blu che ci ricondurrà nella nostra terra natia (diversa in base alla razza scelta). In quanto Nord, il nostro personaggio si è risvegliato nella casa del governatore dell'isola di Bleakrock, all'estremo settentrionale delle terre dominate dall'Ebonheart Pact. Scopriamo così che un pescatore ci ha recuperato sulla riva di una spiaggia presumendoci vittime di un naufragio. Il nostro obiettivo è rallentare l'invasione dell'isola da parte della Daggerfall Covenant, una missione che richiederà circa 3 ore per essere completata e si concluderà con

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: **PC, Mac, PS4, XBox One**
Origine: USA
Developer: ZenimaX Online
Publisher: Bethesda
Genere: MMORPG
Uscita: 04 Aprile 2013 (PC, MAC)
Giocatori: 1 (Multiplayer Online)

Profilo The Elder Scrolls

The Elder Scrolls è una saga che nasce sotto il segno di Bethesda Softworks nel 1994. Arrivata oggi alla sua sesta iterazione è una delle saghe maggiormente rappresentative dell'action rpg fantasy occidentale. Sebbene con il tempo si sia notevolmente evoluta implementando meccaniche open world fin dal suo terzo capitolo, la struttura generale, basata su quest principali e quest secondarie è rimasta immutata.

Storia The Elder Scrolls

The Elder Scrolls I: Arena **1994 (PC)**

The Elder Scrolls II: Daggerfall **1996 (PC)**

The Elder Scrolls III: Morrowind **2002 (PC, Xbox)**

The Elder Scrolls IV: Oblivion **2006 (PC ,PS3, Xbox 360)**

The Elder Scrolls V: Skyrim **2011 (PC, PS3, Xbox 360)**

Down: I dungeon potranno essere affrontati tutti sia in modalità solo che con l'aiuto dei propri compagni di Gilda, una cosa che potrebbe far storcere il naso ai puristi dell'MMO.

TAMRIEL
DAGGERFALL COVENANT
EBONHEART PACT
CYRODIIL
ALDMERI DOMINION
COME BACK SOON TO EXPLORE NEW REGIONS OF TAMRIEL
DAGGERFALL COVENANT — ALDMERI DOMINION — EBONHEART PACT

Right: Molte delle creature note ai fan della saga, come l'atronach in foto, torneranno con un ammodernamento nel design estetico sempre in linea con le incarnazioni passate.

WorldMags.net

"IL PRIMO MMO BASATO SULLA SERIE THE ELDER SCROLLS PERMETTERÀ AL GIOCATORE DI ESPLORARE TUTTE LE REGIONI DEL VASTO CONTINENTE DI TAMRIEL "

Right: Sarà ancora più interessante, data la qualità della grafica, vedere la varietà di ambientazioni che Tamriel metterà a disposizione del giocatore.

CLASSI, UN CONCETTO OBSOLETO

In the Elder Scrolls Online sono a disposizione del giocatore 4 classi: il Templare, il Cavaliere del Drago, lo Stregone e il Nightblade. Ciascuna di queste ha 3 alberi di skill differenti che sfruttano le caratteristiche della razza scelta dal giocatore. Accade quindi che alcune razze siano incompatibili con determinate classi. Al di là di questa limitazione concettuale una volta selezionata la classe, questa non influenzerà in nessun modo lo sviluppo delle singole abilità. Esse infatti dipendono esclusivamente dell'utilizzo che il giocatore fa del proprio personaggio.

MMO ma è comprensibile se si pensa alla forte personalità di questa saga che si è sempre contraddistinta per una campagna single player profonda e lunga.

Il sistema di combattimento infine è ripreso in tutto e per tutto dalla struttura real-action già utilizzata per Skyrim ma aggiornata con una gestione più dinamica di magie e skill speciali. Le più utili in battaglia infatti possono essere assegnate a specifici tasti numerici (fino ad un massimo di sei) che rimangono visibili a schermo durante gli scontri. Queste ultime sono infatti divise in attive e passive: mentre le prime devono essere equipaggiate le seconde sono attivata in automatico una volta sbloccate.

A un primo approccio questo Elder Scrolls Online promette bene e sebbene alcune caratteristiche metteranno in dubbio i puristi degli MMO è il caso di aspettare aprile per vedere come si svilupperà tutta la componente PVP.

Federica Farace

WorldMags.net

Destiny

CONCEPT ■ Un FPS fortemente incentrato sull'online, ambientato in un mondo fantascientifico del tutto inedito e originale, oltre che in continua evoluzione.

Bungie avanza verso nuovi lidi

Ci sono case di sviluppo per cui il passaggio a una nuova generazione hardware non vuol dire solo aggiornamento grafico e la speranza del fotorealismo che diventa più reale. Per certe case, significa anche l'azzardo di una nuova impresa, lo scrollarsi di dosso i vecchi strascichi di qualcosa di grande fatto in passato e partire verso una nuova impresa. E proprio di una di loro parliamo qui: Bungie. La casa di sviluppo, dopo aver a modo suo rivoluzionato il mondo dei FPS con la trilogia di Halo, si libera del patrocinato di Microsoft per collaborare con Activision e creare qualcosa di completamente nuovo, un multipiattaforma dal nome Destiny e ora completamente di loro proprietà. Il titolo non potrebbe essere più emblematico: un grande viaggio attraverso il nostro sistema solare, in un futuro lontano ma che sembra a noi così familiare per i problemi che lo affliggono e le idee di grandezza che lo dominano. A seguito di un ipertrofico sviluppo, la civiltà umana è crollata su se stessa, e le razze aliene che essa ha incontrato nel suo peregrinare nello spazio si sono risvegliate per saccheggiarne le spoglie. Quello che rimane di una tale Età dell'Oro sono solo rovine e sogni di un passato che non ha paragoni a fronte di un mondo desolato, dove l'ultimo insediamento umano, la Città, è un formicaio di anime che tentano di sopravvivere. Il nostro ruolo, all'interno di questo contesto, sarà quello salvifico di un Guardiano, che dovrà preservare la Città sconfiggendo i nemici che da ogni parte tentano l'assalto. Ma com'è ovvio aspettarsi da una casa come Bungie, questo sarà solo l'incipit di una impresa e di un mondo ben più grandi. Quello che hanno intenzione di realizzare è una vera e propria saga con investimento a lungo termine (parliamo di un decennio!) dove la storia di ciascun episodio, seppur fruibile anche singolarmente, sarà intrecciata con le altre per formare un quadro e una mitologia più complessi. Per aggirarci all'interno di questo universo, dominato oltre che dallo sci-fi anche da elementi più fantasy, dovremo scegliere una delle tre classi disponibili: Hunter, Titan e Warlock. Se quest'ultimo è l'agile, che sfrutta un elemento magico derivato dalla figura del misterioso Viaggiatore, il Titan è il possente maneggiatore di armi pesanti. Infine l'Hunter è il più equilibrato, che forse partirà più debole ma in grado di far fronte a ogni situazione se ben sviluppato. In questi panni esploreremo un ambiente di gioco completamente aperto, e soprattutto che si plasma in continuazione grazie alle azioni dei giocatori. Il progetto infatti ha dalla sua delle notevoli intenzioni online, che spingeranno i giocatori all'interazione e alla collaborazione. Punto focale di questo sembra essere proprio la Città all'interno della vecchia Terra, dove si potrà organizzare equipaggiamento, unirsi a squadre o scegliere dove andare. Fuori dalla Città c'è non solo la desolazione, ma anche una terra piena di opportunità, nel bene e nel male. Questi aspetti "social" non saranno comunque obbligatori, anche se incentivati, e il titolo dovrebbe essere fruibile anche in relativa solitudine. Gli sviluppatori comunque assicurano che l'azione di gioco sarà sempre veloce, fluida e credibile, in una volontà di eliminazione totale dei tempi di caricamento e di matchmaking istantaneo. L'intenzione esplicita a questo riguardo non è quella di creare un MMORPG, e l'abbandono dei server unici è a questo riguardo abbastanza emblematico. L'idea è quella di sfruttare più server che collaborino tra di loro in tempo reale per simulare il tutto e gestire i giocatori. Qualcosa di molto grosso, quindi ma basandoci un po' sull'esperienza, non sarebbe poi così irrealistico aspettarci il ritorno di qualche meccanica tradizionale per i prodotti della casa, quali la guida di veicoli, così come delle novità prese di

"IL PROGETTO HA DALLA SUA DELLE NOTEVOLI INTENZIONI ONLINE, CHE SPINGERANNO I GIOCATORI ALL'INTERAZIONE E ALLA COLLABORAZIONE"

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3, Xbox 360, XBOX One, PS4
Origine: USA
Developer: Bungie
Publisher: Activision
Genere: FPS
Uscita: 9 Settembre 2014
Giocatori: 1 (Multiplayer online)

Profilo BUNGIE

Fin dalle sue origini, Bungie è stata la casa di sviluppo che ha rappresentato il primo e più grande punto fermo per tutti i possessori delle console Microsoft. Il loro lavoro sulla saga di Halo fin dalla prima Xbox ha dato nuova linfa al genere del FPS incentrandosi sulla trama e sulla costruzione di un universo fantascientifico credibile. Conclusa la trilogia, la casa ora ha deciso di passare a un progetto multipiattaforma.

Storia BUNGIE

Halo 3
2007 (Xbox 360)
Halo 3: ODST
2009 (Xbox 360)
Halo: Reach
2010 (Xbox 360)

■ **Up:** La Città bianca contro il cielo azzurro. L'ultimo baluardo di una razza che forse è la più aliena di tutte.

WorldMags.net

ALIENS

L'universo e la mitologia che i ragazzi di Bungie stanno imbastendo comprende anche diverse razze aliene oltre a quella umana. Finora quelli conosciuti, oltre ovviamente agli esseri umani, abbiamo i Vex, alieni originari di Venere dalla conformazione robotica, lo Sciame, proveniente dalla Luna, e i Cabal, ultimi sopravvissuti di una antica civiltà sviluppatasi su Marte. Oltre a loro, dovremo anche vedercela con minacce non affiliate a nessuno, come pirati interstellari!

Up: La desolazione degli ambienti, oltre che alla loro vastità, traspare anche dai semplici artwork, così come la commistione di fantasy e fantascienza.

Down: Particolare enfasi sarà riposta nella personalizzazione degli equipaggiamenti. In questo caso, un palese richiamo ai cavalieri medioevali.

Right: L'impatto visivo, anche solo da questi screenshot, appare già notevole per l'estensione dell'orizzonte e per la simulazione di superficie e tessuti.

Adriano Di Medio

WorldMags.net

Rust

CONCEPT ■ Da Facepunch Studios, un survival openworld in cui ogni pietra è un oggetto prezioso, ogni animale può diventare una risorsa e ogni giocatore può essere il vostro miglior amico, o il vostro boia.

Come sopravvivere in un mondo contaminato e pericoloso, facendo affidamento su un sasso

Early Access di Steam permette ai giocatori di cimentarsi nel ruolo di tester, divertendosi con le alpha e le beta di diversi giochi. Numerosi survival stanno riscuotendo un certo successo, grazie a questa formula, come ad esempio DayZ. Rust si inserisce in questo stesso filone, ma con un certo numero di elementi originali. Tanto per cominciare, quando il gioco con visuale in prima persona si avvia, vi ritroverete soli e nudi, con un sasso tra le mani. Scordatevi l'editing del personaggio con scelta dell'outfit e delle armi, dunque! Qui la sopravvivenza la fa da padrona, nel senso letterale del termine. La zona che vi circonda sembra essere abbandonata, e il gioco propone ambientazioni vaste e diverse, come boschi e ampie radure, zone rocciose su cui arrampicarsi, edifici in rovina e villaggi. Ma andiamo con ordine, poiché la progressione è importante. Rust viene paragonato sia a DayZ che a Minecraft; vediamo per quali motivi. Il sasso che vi trovate tra le mani all'inizio della partita vi permetterà di ottenere altri materiali: colpendo ripetutamente i tronchi degli alberi, ad esempio, otterrete del legno che potrete utilizzare per costruire un rifugio di fortuna. Colpire la roccia vi fornirà altro metallo con cui costruire armi più efficaci, o rifugi più solidi, che resistano a colpi d'ascia e assalti di belve feroci. Peraltro, ogni rifugio dotato di porta si trasforma in un luogo sicuro, poiché dopo che la porta è stata chiusa, solo l'utente che ha costruito il riparo potrà poi riaprirla (e se vi state chiedendo se in questo modo potreste anche imprigionare qualcuno nel vostro rifugio per pura cattiveria, la risposta è sì, lo potete fare). L'utilità di questi oggetti è presto chiara: costruirsi un riparo con un falò vi permetterà, ad esempio, di cuocere la carne che otterrete cacciando animali (non importa quale animale ucciderete, nell'inventario vi ritroverete sempre delle cosce di pollo), e che vi avvelenerebbe, se mangiata cruda; con le pelli delle vostre prede potrete finalmente crearvi degli abiti. Gli animali si dividono in inoffensivi, che cercheranno di fuggire quando voi li caccerete, o in predatori, come lupi e orsi, davvero poco inclini a lasciarsi impressionare dalle vostre armi rudimentali (per cacciare questi ultimi, è consigliabile poter costruire un arco e relative frecce). Il pericolo, durante il giorno, è costituito certamente dagli animali selvatici, ma possibilmente anche da altri giocatori: quando ci si incontra in Rust, o ci si aiuta o ci si ostacola, senza vie di mezzo. Non è infrequente incontrare utenti che fuggono alla sola vista di un altro gamer, oppure lo minacciano, se hanno a disposizione armi di una certa efficacia. Una volta al giorno, cioè ogni due ore di gioco circa, nel cielo del mondo devastato di Rust fa la sua comparsa un aereo, il quale lascia cadere casse di rifornimenti: la corsa verso questa letterale manna si risolve sovente in gare di velocità fra giocatori diffidenti gli uni verso gli altri, e conseguenti lotte per il possesso dei beni di prima necessità. Ed è solo quando cala la notte, che si capisce chiaramente il riferimento a DayZ: nel buio, i contaminati escono allo scoperto, mentre voi, armati di una torcia insufficiente a illuminare l'ambiente come si deve, dovete rapidamente decidere se correre verso il vostro rifugio o combattere, nella speranza che le vostre armi artigianali resistano. Contaminati, esatto. Perché il mondo di Rust è avvelenato dalle radiazioni, e questo significa che, se non fate attenzione, potreste essere contaminati anche voi. Visitare zone ad alto livello di radiazione vi danneggerà, ma potrebbe rivelarsi una scelta proficua in termini di materiali: starà a voi trovare il giusto equilibrio tra la fame di risorse e la salute del vostro alter ego. A rendere le cose difficili, oltre ai pericoli sul vostro cammino, ci sono alcuni elementi che complicano oggettivamente la vita agli utenti: il respawn, per esempio, grazie al quale ogni volta che il personaggio muore rinasce, sì, ma nudo e senza altri oggetti oltre alla roccia di cui parlavamo al principio, a prescindere

> "QUI LA SOPRAVVIVENZA LA FA DA PADRONA, NEL SENSO LETTERALE DEL TERMINE."

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PC
Origine: Inghilterra
Developer: Facepunch Studios
Publisher: Facepunch Studios
Genere: Survival Free Roaming
Uscita: Primo trimestre 2014
Giocatori: fino a 34

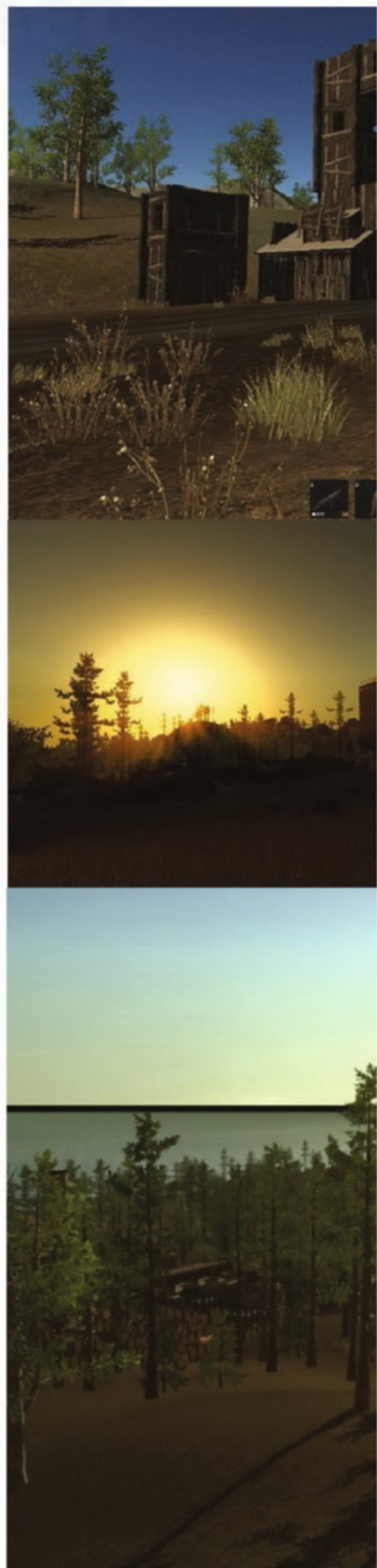
Profilo Facepunch Studios

Fondato nel 2004 da Garry Newman e con sede a Walsall, in Inghilterra, Facepunch Studios è un developer indipendente, il cui organico è composto da undici persone, e noto soprattutto per i suoi titoli sandbox. Presta particolare attenzione al feedback degli utenti, creando appositi forum per accogliere suggerimenti direttamente dall'utenza.

Storia Facepunch Studios

Garry's Mod
2004 (PC)

Rust
2014 (PC)

WorldMags.net
WorldMags.net

Down: Sarà vostra cura arrostire per bene la carne prima di servirvene, se non volete che la salute del vostro alter ego ne risenta. Mangiare carne cruda comporta l'avvelenamento e la conseguente perdita a gradi di energia.

Down: Al calar delle tenebre, potrete coraggiosamente proseguire la vostra esplorazione facendo luce con questa torcia: non pensiate però che il fuoco basterà a tenere alla larga le belve predatrici!

Down: Quest'accetta, ottenibile con metallo e legno, è un'arma efficace per ricavare materiali come metallo e minerali, e logorare rifugi base. Si rivela utile anche per cacciare animali mansueti, ma è assolutamente sconsigliabile servirsene per affrontare un lupo.

L'UNIONE FA LA FORZA OPPURE CHI FA DA SÉ FA PER TRE?

L'interazione con gli altri gamers potrebbe rivelarsi molto utile, e insieme potreste anche costruire villaggi in cui proteggervi a vicenda...oppure potrebbe sfociare nella più classica lotta in cui il meglio armato vince e razzia ogni risorsa. Sta a voi decidere se gli utenti che incontrate sul vostro cammino sono degni di fiducia oppure no! Dal canto vostro, sareste disposti a dividere risorse e spazi in nome di una maggiore sicurezza, oppure preferireste una spartana vita di solitudine e lotte?

Sonia Sufflico

WorldMags.net

Titanfall

CONCEPT ■ Futuristico sparatutto multiplayer che aggiunge alla "classica" guerra di fanteria uno scontro tra giganteschi mecha.

La "rivincita" dei titani

Non ci vuole molto per capirlo, Titanfall si presenta come la vera prima killer application della nuova generazione. Ovviamente parlando di uno sparatutto diventa lecito domandarsi cosa ci sia di veramente innovativo e originale, soprattutto dopo le ultime ridondanti produzioni, tecnicamente impeccabili ma sicuramente "prevedibili", che confermano l'assoluta stasi di un genere visivamente spettacolare ma alquanto povero di contenuti. Titanfall potrebbe davvero rappresentare una nuova concezione di sparatutto, se non altro per la sua natura curiosamente ibrida (come vedremo più avanti) basata sul più classico dei Multiplayer impreziosito da filmati e cut-scene tipicamente da giocatore singolo, creando di fatto un gameplay decisamente accattivante. Ma non solo, metaforicamente parlando il sottotitolo di quest'articolo spiega esaustivamente uno degli aspetti principali che anima i ragazzi di Respawn Entertainment capeggiati dai "Titani" Jason West e Vince Zampella: ovvero una rivincita per scrollarsi di dosso l'incredibile vicenda legata a Infinity Ward e dimostrare al mondo, se mai ce ne fosse ancora il bisogno, chi sono i pezzi da novanta nel campo dello sviluppo degli sparatutto. E di fatto l'hands on incorona nuovamente gli ex direttori di Infinity Ward. Tecnicamente il gioco è sbalorditivo, nello specifico si tratta di un futuristico sparatutto in prima persona che dà la possibilità al giocatore di controllare, oltre alla classica fanteria meravigliosamente equipaggiata, dei giganteschi e potentissimi Mech, i Titan appunto. Quello che all'apparenza parrebbe uno scontro impari è invece splendidamente bilanciato grazie alla cura minuziosa delle caratteristiche peculiari sia dei soldati che dei Mech, ovviamente diversificati per potenza e agilità, garantendo così approcci tattici e scontri tutt'altro che pronosticabili. Ad esempio i soldati avranno in dotazione una sorta di jetpack che non solo permetterà di fare ampi balzi rendendo l'attacco incredibilmente veloce e dinamico, ma soprattutto vi darà la possibilità di sfruttare un'ottima verticalità della mappa di gioco, che grazie all'estrema facilità nel percorrerla genererà sparatorie ad alto tasso di imprevedibilità. Per quanto riguarda la modalità di gioco invece, Titanfall ha l'ambizioso compito di divenire il precursore di quel che sarà il futuro degli shooter se tutto andrà secondo i piani di Respawn. La "Campaign Multiplayer" promette ciò che nessuno è mai riuscito a fare: una campagna verosimilmente single player, con tanto di storia e personaggi, ma giocata completamente multiplayer. Nel dettaglio ogni livello avrà una modalità di gioco specifica con obiettivi da completare da entrambe le fazioni ma tutto ciò verrà contestualizzato all'interno di una grande trama che porterà avanti la storyline in ogni livello. Tra le numerose modalità da evidenziare spicca sicuramente l'evocativo "Epilogo", che concluderà le battaglie multiplayer con la squadra perdente che dovrà riuscire a guadagnarsi l'estrazione dalla zona di guerra ripiegando verso il proprio schieramento. Certamente un ibrido ancora non definibile ma di notevole potenziale, con l'arduo compito di portare nuova linfa vitale agli sparatutto. Altra caratteristica fondamentale per un'ottima esperienza multiplayer riguarda le classi

INFORMAZIONI

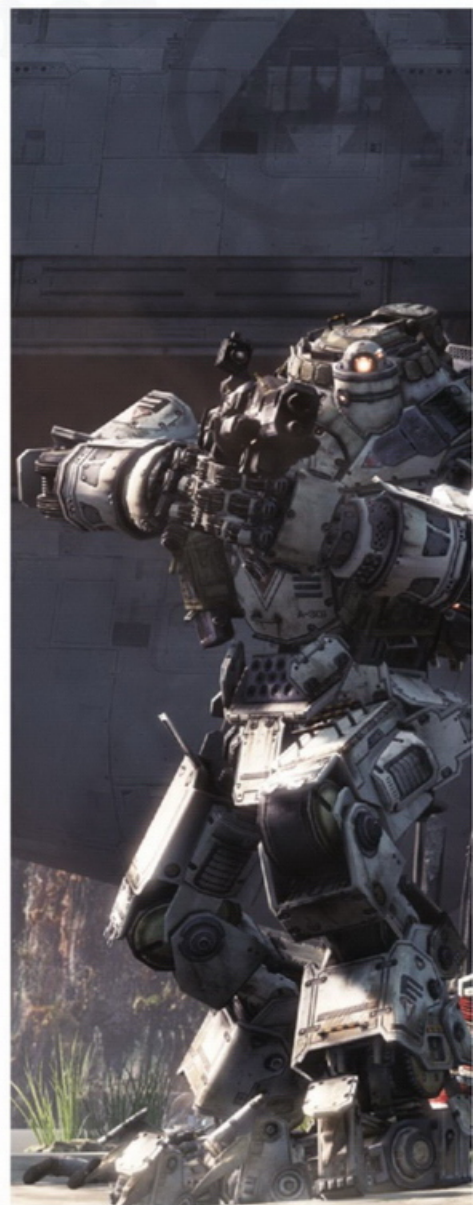
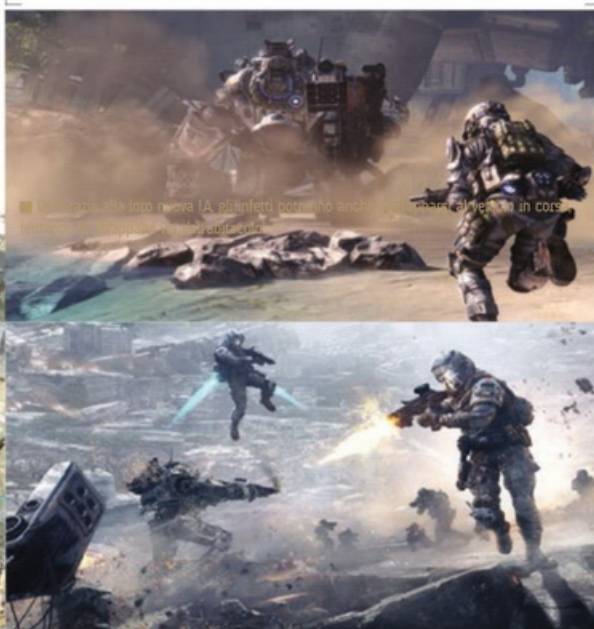
Dettagli

Formato: **Xbox One, PC, Xbox 360**
Origine: Usa
Developer: Respawn Entertainment
Publisher: Electronic Arts
Genere: Sparatutto
Uscita: 13 Marzo 2014
Giocatori: Multiplayer

Profilo Titanfall

Titanfall si può certamente definire il futuristico fratello di Call of Duty, fratello almeno di quelli sviluppati dall'Infinity Ward. E non potrebbe essere altrimenti dato che il neonato studio Respawn Entertainment ha come fondatori proprio gli ex Infinity Jason West e Vince Zampella, creatori storici del marchio CoD e desiderosi di rivalsa dopo le burrascose vicende societarie che hanno coinvolto Activision e Infinity Ward. Vicende che culminarono nel licenziamento dei due dirigenti e che portarono così gran parte degli sviluppatori di Infinity Ward a seguire i loro capi nel nuovo studio Respawn Entertainment.

Respawn Entertainment

Titanfall
2014 (Xbox One, PC, Xbox 360)

■ **Down:** Il buon vecchio Source Engine di Valve mostra gli artigli. Titanfall avrà 60 frame al secondo, una risoluzione HD a 1080p e una infinita varietà di effetti particellari.

"TITANFALL POTREBBE DAVVERO RAPPRESENTARE UNA NUOVA CONCEZIONE DI SPARATUTTO, SE NON ALTRO PER LA SUA NATURA CURIOSAMENTE IBRIDA"

Up: I combattimenti risulteranno sempre dinamici ed altamente spettacolari grazie soprattutto alla eccezionale mobilità dei soldati, bilanciando così la formidabile potenza di fuoco dei Mech.

FUTURO DEGLI SPARATUTTO?

La particolarità che sicuramente eleva Titanfall a possibile precursore di una nuova concezione di gioco è sicuramente l'assenza di un single player. Se da una parte questo rappresenta un'evoluzione del gaming, dall'altra ha spaventato una buona parte di utenza ormai abituata a un certo tipo di standard videoludico. L'effettiva funzionalità di questa modalità "ibrida" resta ancora oggi un nodo da sciogliere, di certo i 60 premi vinti all'E3 2013 e un hands on incredibilmente convincente rappresentano più di una garanzia che il futuro porti il nome di Titanfall.

l'arrivo dal cielo del nostro mech, pronto a sovvertire l'esito dello scontro e regalarci un appagamento visivo senza precedenti. Come detto in precedenza cercate di non dimenticare la parola bilanciamento, che tradotto vuol dire che non sarete imbattibili all'interno del vostro robot, anzi tutt'altro: la fanteria sarà ben equipaggiata e dotata di attacchi che molto spesso vi costringeranno ad espellervi dal vostro mech e cercare frettolosamente riparo. In definitiva Titanfall ha tutte le carte in regola per rappresentare molto di più che un semplice sparatutto avendo dalla sua un'equipe di sviluppo che dà sempre eccelle nella produzione di shooter, un impianto di gioco originale e la curiosità del vento next-gen decisamente a favore. Poco più di un mese ci separa dall' uscita di un titolo ambizioso e carico di significati, un nuovo concetto di sparatutto sta per arrivare sulla nostra console, sarete pronti a far parte del futuro? Non abbiamo dubbi, certamente sì.

Alessandro De Bianchi

WorldMags.net

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Wii U
Origine: Giappone
Developer: Koei Tecmo/ Omega Force
Publisher: Nintendo
Genere: Azione
Uscita: TBA
Giocatori: TBA

Profilo Koei Tecmo

Per chi non lo sapesse, Koei Tecmo sono gli sviluppatori della nota serie Dynasty Warriors, nata su console a 32 bit e riproposta ciclicamente negli anni, sposando spesso e volentieri anche marchi esterni di successo, come i manga di One Piece, Kenshiro e I Cavalieri dello Zodiaco. Ora, però, sono andati decisamente oltre, invadendo il "sacro" suolo di Nintendo e Zelda.

Storia Koei Tecmo

Dynasty Warriors 8
2013 (PS3, Xbox 360)

Dead or Alive 5 Plus
2013 (PS Vita)

Ninja Gaiden Sigma Plus 2
2013 (PS Vita)

Atelier Ayesha: The Alchemist of Dusk
2013 (PS Vita)

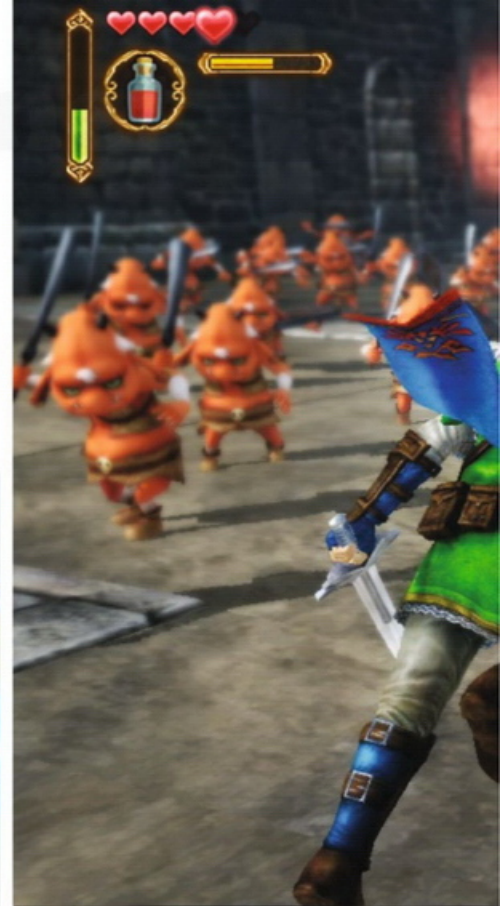
Dynasty Warriors 7: Empires
2013 (PS3)

Hyrule Warriors

CONCEPT ■ Il mondo di Link incontra la serie Musou di Koei: un sodalizio impossibile?

Link stavolta le darà di santa ragione

Lo scorso 18 Dicembre 2013, nel corso del Nintendo Direct, la Casa di Mario ha reso noto alla nutrita schiera di appassionati e possessori di Wii U, un titolo decisamente particolare. Tale prodotto risponde al nome (provvisorio) di Hyrule Warriors: "Questo nuovo titolo targato Tecmo Koei e Omega Force unisce le esperienze di The Legend of Zelda e Dynasty Warriors, e arriverà sul Wii U nel 2014" ha affermato il presidente Satoru Iwata, il quale ha però subito chiarito che non si tratta di un nuovo capitolo originale della saga di Zelda. Cosa aspettarsi quindi da questo curioso esperimento? Inutile dire che la perplessità dei fan è tanta, considerando che da sempre attorno alla serie Zelda aleggia una sorta di riverenza spirituale, e ogni capitolo (compresi quelli tascabili) è preceduto da mesi di religioso silenzio. Ma qui, ripetiamo, non si tratta dello "Zelda U" tanto atteso dai possessori della console Nintendo: il gioco, rientrando completamente nella tradizione della serie Musou, sarà chiaramente un action game in terza persona, con combo infinite ed singolo combattente (in questo caso Link) contro un intero esercito. L'ambientazione, ovviamente non più quella della Cina imperiale dei capitoli "classici" di Dynasty Warriors, si sposta nel fantastico mondo di Hyrule, messo a ferro e fuoco da folletti e creature più o meno coriacee, molte delle quali già ben note a chi mastica la serie da più di una decade (o anche a chi ci si è avvicinato per la prima volta con Twilight Princess su GameCube e Wii). A contornare il tutto, troviamo l'uso di oggetti extra tipici della saga di Link, come le bombe o gli attacchi speciali, palesemente ispirati dalla serie originale. Il risultato sembra essere un gioco sicuramente frenetico, che ben replica il tradizionale gameplay della serie Musou. Sperando solo non ne erediti la sensazione di ripetitività, da sempre croce e delizia di questa saga infinita. Ma non temete: a quanto pare la lavorazione di Hyrule Warriors sarà supervisionata nientemeno che da Eiji Aonuma, il celebre game director che ha lavorato sulla serie di Zelda sin dai tempi del leggendario Ocarina of Time per Nintendo 64. Ma non solo, dato che gli scontri con i boss lasciano intendere che il sistema di combattimento sarà ben più diversificato rispetto ai canoni della serie, con la possibilità di schivare rapidamente a destra o a sinistra, alzare lo scudo per parare i colpi dell'avversario, e utilizzare prontamente alcune mosse

"UN GIOCO FRENETICO CHE BEN REPLICA IL TRADIZIONALE GAMEPLAY DELLA SERIE MUSOU"

UN GIORNO A HYRULE

Colori sgargianti, centinaia di nemici, decine di esplosioni, e un solo eroe. Il mondo di Hyrule messo in luce da Omega Force e Koei Tecmo è sensibilmente diverso dai mari azzurri di Wind Waker o dai cupi paesaggi malinconici di Twilight Princess. In Hyrule Warriors avremo infatti una versione "mainstream" del mondo di Link, ispirata palesemente all'ultimo capitolo regolare della saga, Skyward Sword.

Up: Un Link agguerrito armato di scudo e spada si lancia contro uno dei suoi avversari storici, dalla lingua biforcuta.

Up: La classica mossa roteante di Link torna anche in questo nuovo spin-off della serie. Sarà altrettanto letale?

Marcello Paolillo

WorldMags.net

Super Smash Bros.

CONCEPT ■ Il festival delle mazzate più colorato che esista all'esordio su Wii U (e 3DS) con qualche piccola novità, alleati inaspettati e tanti graditi ritorni.

Universi in espansione

Con tre episodi, 15 anni di onorata carriera e qualche decina di milioni di copie vendute alle spalle, Super Smash Bros. è una serie che non ha davvero bisogno di presentazioni. Il quarto capitolo, in uscita quest'anno su Wii U e 3DS, avrebbe piuttosto bisogno di un titolo, visto che al momento persino i canali ufficiali continuano a farne riferimento con un didascalico Super Smash Bros. for Wii U/3DS. Tempo addietro si vociferava di un ben più evocativo Super Smash Bros. Universe, titolo che, alla luce degli ultimi annunci, potrebbe rivelarsi decisamente azzeccato. Il trailer mostrato in occasione di un recente Nintendo Direct si è rivelato infatti a dir poco "galattico", introducendo per la prima volta nel roster la bella principessa spaziale Rosalinda, accompagnata da un fido Sfavillotto. Chi ha avuto la fortuna di provare quel capolavoro senza tempo che è Super Mario Galaxy non potrà che gioire all'idea di poter utilizzare nel picchiaduro più folle di tutti i tempi colei che ha preso il posto di Peach durante le avventure interstellari dell'idraulico baffuto. Rosalinda porta in dote un proprio stage, arricchito dalla presenza dell'astronave a forma di testone di Mario vista in Galaxy 2 (nel quale, presumiamo, la gravità possa dire la sua sulle movenze dei lottatori), e un set di brani musicali tratti dalla memorabile colonna sonora composta dal maestro Koji Kondo una generazione di console fa. In termini di gameplay, sarà interessante vedere come Rosalinda interagirà con lo Sfavillotto che, a giudicare dalle immagini, si muove in maniera indipendente dalla "mamma". Confermato di recente è anche il ritorno di alcuni volti noti della serie: Olimar coi suoi Pikmin, Luigi, Peach, Toon Link, Zelda, Marth e Sonic saranno nuovamente della partita, con quest'ultimo ad affiancare Mega Man come lottatore preso in prestito da un team third party. A tal proposito, alla luce della collaborazione con Namco nella realizzazione del gioco, si è sparsa ultimamente voce di un possibile coinvolgimento di Pac-Man nel roster finale; la presenza della storica mascotte gialla è però tutt'altro che confermata. Ciò che è certo, invece, è un maggiore bilanciamento del potenziale offensivo dei tanti lottatori: Masahiro Sakurai, lo stakanovista director di Super Smash Bros., ha evidenziato quello che è uno dei suoi crucci maggiori nello sviluppo di questa quarta iterazione della serie, vale a dire il raggiungimento di un perfetto equilibrio tra le varie forze in campo. Chi era abituato a fare stragi con l'invincibile spadone a due mani di Ike, ai tempi di Brawl, dovrà insomma rivedere le proprie strategie e puntare, ad esempio, su un ritrovato Bowser, personaggio che lo stesso Sakurai ha voluto rafforzare ed emancipare dal ruolo di lottatore lento e inefficace. L'opera di bilanciamento del gameplay non riguarda solamente il roster, ma anche l'accessibilità del gioco da parte di diverse fasce di utenza. Il nuovo Super Smash Bros. sarà, a detta degli sviluppatori, un gioco godibile tanto dagli esperti rissaioli quanto dai neofiti. Sappiamo come l'immediatezza sia tradizionalmente uno dei cavalli di battaglia di Nintendo; si spera che, almeno stavolta, tanta attenzione e riguardo siano finalizzati a un maggiore coinvolgimento e a un aumento della competitività nelle battaglie online, autentico tallone d'Achille del precedente episodio. Considerato il potenziale di un titolo come Smash Bros. nel panorama del multiplayer competitivo in rete, sarebbe un vero peccato se Nintendo incappasse nelle ataviche negligenze che da sempre affliggono il rapporto tra la casa di Kyoto e il gioco online. Per ora non abbiamo notizie in merito né novità circa eventuali modalità inedite, ma contiamo di rivedere presto il faccione di Iwata esprimersi a riguardo durante uno dei prossimi immancabili Nintendo Direct. Grazie agli aggiornamenti, pressoché quotidiani, che Sakurai elargisce tramite miiverse, invece, abbiamo avuto conferma di un ulteriore graditissimo ritorno: i trofei (che niente hanno a che vedere con gli omonimi di casa PlayStation) saranno ancora una volta i collezionabili del gioco. Sarà possibile sbloccare centinaia di statuine secondo

> "IL NUOVO SUPER SMASH BROS. SARÀ, A DETTA DEGLI SVILUPPATORI, UN GIOCO GODIBILE TANTO DAGLI ESPERTI RISSAIOLI QUANTO DAI NEOFITI."

■ **Right:** Confermati pure gli assistenti, capaci di cambiare le carte in tavola con sporadiche e fugaci apparizioni nel corso della lotta. Tra questi lo Skull Kid di Majora's Mask, che non sarà quindi un personaggio giocabile. Sigh.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: **Wii U, 3DS**
Origine: Giappone
Developer: Nintendo
Publisher: Nintendo
Genere: Picchiaduro
Uscita: TBA 2014
Giocatori: 1-4

Profilo Super Smash Bros.

Nonostante sia ora da considerarsi come una delle serie di punta di casa di Nintendo, l'avventura di Super Smash Bros. parte in sordina su Nintendo 64, con quello che sembrava più un divertissement che un titolo strutturato per avere un futuro. Il secondo episodio dimostra l'esatto opposto, e Melee diventa un autentico system seller per l'allora neonato GameCube. Brawl non fa che confermare il fortunato trend su Wii.

Storia Super Smash Bros.

RISSE PORTATILI

Come già accennato nel testo principale, per la prima volta nella storia della serie, Super Smash Bros. approda su console portatile. La differenza principale rispetto all'edizione casalinga, oltre all'ovvia possibilità di giocare pressoché ovunque, sta nel look "fumettoso" simile a quello apprezzato in Street Fighter IV. Quello che non sapevamo è che nella versione 3DS (ma anche 2DS) godremo di una serie di stage esclusivi, dedicati ai grandi titoli che hanno fatto la storia di Nintendo su console portatile. Persino i trofei collezionabili saranno differenti, portando il computo totale delle statuine su cifre incalcolabili. Insomma, i fan della serie farebbero bene a mettere in preventivo il doppio acquisto.

WorldMags.net

■ **Up:** Dalle immagini sembrerebbe possibile arrecare danno agli avversari saltando sulle loro teste in perfetto stile Super Mario Bros. Se così fosse, si tratterebbe di un'interessante novità nel sistema di combattimento. E la cosa non ci dispiacerebbe.

Manuele Paoletti

WorldMags.net

WorldMags.net

Wasteland 2

CONCEPT ■ Classico rpg post-apocalittico caratterizzato da una forte impronta occidentale

La polverosa desolazione dei ranger

Se c'è qualcosa che si avvicina seriamente al granitico tipo dell'eroe solitario statunitense, quello la cui mente rimane sempre insondabile e il cui volto sembra scolpito nella pietra, è certamente il protagonista classico degli RPG occidentali. Ovviamente, in rapporto alla questione dell'immersività, le fazioni rimangono ben definite: sulla sponda est si crede fermamente che un carattere delineato e preciso aiuti il rapporto con il videogamer, su quella ovest si è convinti che un involucro distaccato e genericamente impersonale possa essere più facilmente riempito dalla personalità del giocatore. A prescindere dalla fazione con cui vi siete schierati, quel che è sicuro è che Wasteland 2 aderisce pienamente a quest'ultimo modello, con l'unica differenza che al posto di un unico protagonista ne avremo ben quattro. Quattro saranno infatti i profili che dovremo creare prima di poterci addentrare nelle desolate terre dell'Arizona di inXile e altrettanti i protagonisti, tutti privi di una storia predefinita. Una scelta di questo genere sembra entrare in netto contrasto con l'onnipresente bisogno videoludico di avvicinare il più possibile giocatore e avatar, creando non una ma ben quattro cesure nel contesto dell'immersività e vanificando, almeno in parte, gli evidenti sforzi compiuti dal team per creare un'atmosfera così dettagliata. Detto questo, che i ranger compiano il primo passo. E il primo passo, aspiranti ranger, consiste nella distribuzione di tutta una serie di punti in sette statistiche che determineranno gli attributi dei nostri alter ego. Oltre alle classiche Forza, Intelligenza e Carisma, potremo trovare anche Percezione, Fortuna, Velocità e addirittura Coordinazione. Appare fin troppo chiaro dall'inizio che l'impianto è interamente volto al più puro min-maxing di ogni singolo punto. La scelta iniziale non sarà modificabile in alcun modo e determinerà l'intera progressione dell'avventura. È fin troppo facile perciò dedurre quanto sia indispensabile un bilanciamento accuratissimo del party ancora prima dell'inizio effettivo della partita, quando anche i giocatori più accaniti ed esperti di RPG non avranno la più pallida idea di quale tra le diverse statistiche possa rivelarsi la più conveniente sul piano strategico a lungo termine. Tale difficoltà viene ulteriormente aggravata dal fatto che i sette attributi influenzeranno direttamente ogni skill: sebbene la varietà sia decisamente apprezzabile, la mancanza di informazioni sulle declinazioni di tali dipendenze, così come la poca chiarezza sui loro scopi, è a dir poco spiazzante. Passando ad occuparci del gioco vero e proprio, possiamo affermare che Wasteland si è ammantato di un'aurea decisamente nostalgica: le descrizioni a dir poco meticolose delineano un titolo duro e brutale ma anche acuto, soprattutto per quanto riguarda i dialoghi. Sin da subito, come membri del Ranger Center – l'organizzazione il cui unico, ossessionante obiettivo è quello di riportare l'ordine nel mondo – si spalancheranno davanti ai nostri occhi diverse possibilità: eseguire gli ordini ricevuti in ogni punto oppure contravvenire ad alcune direttive deviando dalla missione principale. La libertà di scelta sembra essere decisamente elevata, anche se l'implementazione non è stata ancora portata a termine. Rimane quindi la speranza che, oltre alle scelte nettamente contrastanti, anche le "non-scelte" o le scelte precipitose potrebbero

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PC
Origine: USA
Developer: InXile Entertainment
Publisher: InXile Entertainment
Genere: RPG
Uscita: 2014
Giocatori: 1

Profilo Wasteland

Le ambientazioni post-apocalittiche sono sempre dotate di un fascino enorme, e quella che nel 1988 venne proposta nel primo Wasteland dall'Interplay Entertainment non faceva eccezione, come non la fanno le pianure radioattive in cui è ambientato il secondo capitolo della saga. Il titolo sembra estremamente vicino al Fallout 2 che caratterizzò gli anni '90 di moltissimi videogamer.

Storia Wasteland

Wasteland
1998 (Commodore 64, MS-DOS)

Wasteland 2
2014 (PC)

■ **Down:** Il gioco comincerà con la distribuzione dei punti nelle sette categorie di statistiche, decisione d'importanza vitale poiché non potrà più essere modificata lungo il corso dell'avventura.

WorldMags.net

■ **Left:** inXile non viene meno alla propria reputazione e cerca di superarsi, applicando una cura estrema in ogni particolare, tanto nei dialoghi quanto nella recitazione.

IL VANTAGGIO DELL'ATTACCO

I combattimenti che permeeranno le terre desolate di Wasteland 2 sono modellati su una struttura a turni, caratterizzati da un'alternanza tra le varie fasi sorprendentemente veloce per il genere. Potranno attivarsi principalmente attraverso due modalità: o per un nostro intervento diretto o come risposta a dialoghi, imboscate, incontri. Nel primo caso, il party del giocatore sarà dotato di un attacco aggiuntivo ancora prima che lo scontro abbia effettivamente inizio, nel secondo tale vantaggio sarà ovviamente assente.

avere una rilevanza non trascurabile.
La cura per i dettagli appare a dir poco minuziosa, a partire dai dialoghi, davvero ben scritti e altrettanto ben recitati, passando per il registro modello "type writer" fino ad arrivare alla descrizione degli oggetti esaminati. La gestione della telecamera è più che buona e permette un'esplorazione decisamente accurata di questa squallida, post-apocalittica Arizona, indice di un'interfaccia già ben strutturata. Con piacere ci si accorge inoltre che l'esplorazione risulta in genere assolutamente piacevole e mai tediosa, aiutata da un'inaspettata varietà degli scenari, arricchiti in più di un caso da gustose sorprese presenti anche sul piano della narrazione. Anche il comparto tecnico, nonostante i timori sorti in seguito al rilasci dei primi screen, merita una piena promozione. La resa, rispetto alla build mostrata a Colonia lo scorso anno, ha subito evidenti migliorie: abbastanza fluida, dettagliata e, sopra ogni altra cosa, dotata di un'illuminazione decisamente sopra la media. Il team statunitense si è occupato anche dell'aliasing, riducendolo notevolmente. L'unico elemento che non convince è il polygon-count, un po' meno brillante di quello che ci si sarebbe potuti aspettare non solo negli ambienti, ma soprattutto per PG e PNG. In sostanza, il prossimo titolo di inXile promette di riuscire a soddisfare i propri fan, forse creando finalmente il vero erede dell'RPG che ha segnato il passo dell'intera industria per oltre un ventennio.

Gaia Cocchi

WorldMags.net

No Man's Sky

CONCEPT Un gioco ambientato nello spazio che promette grandi possibilità esplorative, permettendo di visitare pianeti tra loro molto diversi e ingaggiare combattimenti e battaglie tra astronavi e altri veicoli.

Per Hello Games il cielo non è il limite, ma il punto di partenza!

All'interno di un mercato video ludico sempre più saturo e inflazionato è davvero difficile che l'annuncio di un nuovo titolo possa generare un autentico stupore nel pubblico. Durante gli Spike Videogames Awards 2013 però un trailer ha lasciato tutti con il fiato sospeso. Esso mostrava le prime immagini di No Man's Sky, gioco ancora parzialmente avvolto nel mistero prodotto e sviluppato da Hello Games, piccola casa di sviluppo Indie britannica. Il titolo promette davvero molto al giocatore: un intero universo a disposizione, con pianeti da scoprire e visitare in ogni loro aspetto, nonché incontri con creature amichevoli oppure ostili. In poco meno di due minuti di filmato la quantità di contenuti che ci è stata proposta è davvero enorme e ci lascia perfino spaesati. La visuale in prima persona contribuisce a calarci meglio nei panni del nostro alter ego virtuale di cui non abbiamo alcuna informazione. Ci ritroviamo dapprima in un paesaggio acquatico e in sottofondo udiamo il respiro del personaggio: la fauna è composta da squali e pesci di varie dimensioni ma non sembrano fare caso a noi. Notiamo subito due interfacce a schermo che serviranno probabilmente a conteggiare vari parametri come salute ed equipaggiamento nonché a riportare informazioni sull'ambiente circostante. Poco dopo appare una scritta che indica il luogo in cui ci troviamo: oceano di New Eridu, scoperto da Hello Games. Non sappiamo cosa significhi esattamente questa precisazione, ma in un'ottica online è ipotizzabile che ogni nuovo territorio in cui ci imbatteremo recherà il nome di colui che per primo lo ha scoperto. Una volta tornati sulla terraferma ci accoglie un paesaggio caratterizzato da tinte rosse e finalmente ci avviciniamo all'astronave che piloteremo. Da qui in poi si susseguono spezzoni di gioco in rapida sequenza, che mostrano una grande varietà di mezzi con cui solcare il cielo e ingaggiare epiche battaglie galattiche. Personalmente non riteniamo che la componente bellica sarà preponderante in un titolo di questo genere, ma di certo i mezzi di difesa/offesa non mancano. Proiettili e missili disegnano scie nel cielo, mentre enormi incrociatori sono attorniati da piccole astronavi di supporto, il tutto nella migliore tradizione sci-fi. Gli ultimi istanti del trailer fanno in tempo a mostrarci una pericolosa catena di asteroidi, un paesaggio glaciale e un deserto sconfinato popolato da enormi rettili striscianti. Poi più nulla. Il titolo del gioco compare a tutto schermo lasciandoci in balia della curiosità e con molteplici domande. Fino ad ora abbiamo volutamente tralasciato un particolare importante che però occorre spiegare. Se vi state chiedendo in che modo verrà gestito il vastissimo universo in cui è ambientato No Man's Sky, mettetevi bene in testa questa frase: "Every Atom Procedural", ogni atomo è procedurale. È infatti con questa frase che il trailer esordisce. Ma cosa significa? Senza

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: TBA
Origine: Inghilterra
Developer: Hello Games
Publisher: Hello Games
Genere: Adventure, Simulazione
Uscita: TBA
Giocatori: Multiplayer Online

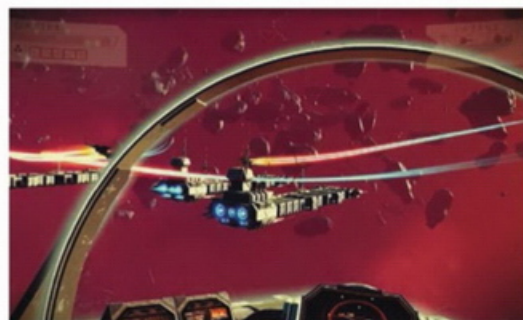
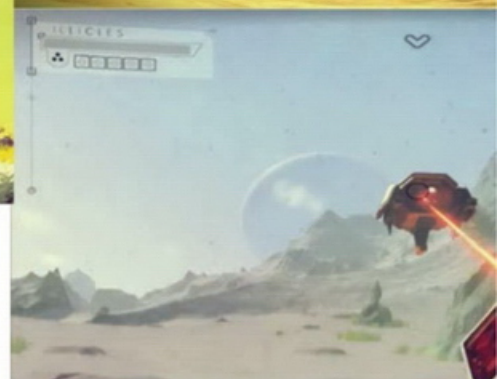
Profilo Hello Games

Hello Games nasce nel 2009 dall'unione di figure provenienti da varie case di sviluppo come Electronic Arts, Criterion Games e Kujo Entertainment. Nel 2010 il team diviene noto al grande pubblico per Joe Danger, un coloratissimo gioco dai toni fumettosi, che unisce componenti da racing game con meccaniche tipicamente platform. Dopo aver sviluppato una serie di aggiornamenti e un sequel del suddetto titolo, per il 2014 è prevista l'uscita dell'ambizioso progetto che porta il titolo di No Man's Sky.

Storia Hello Games

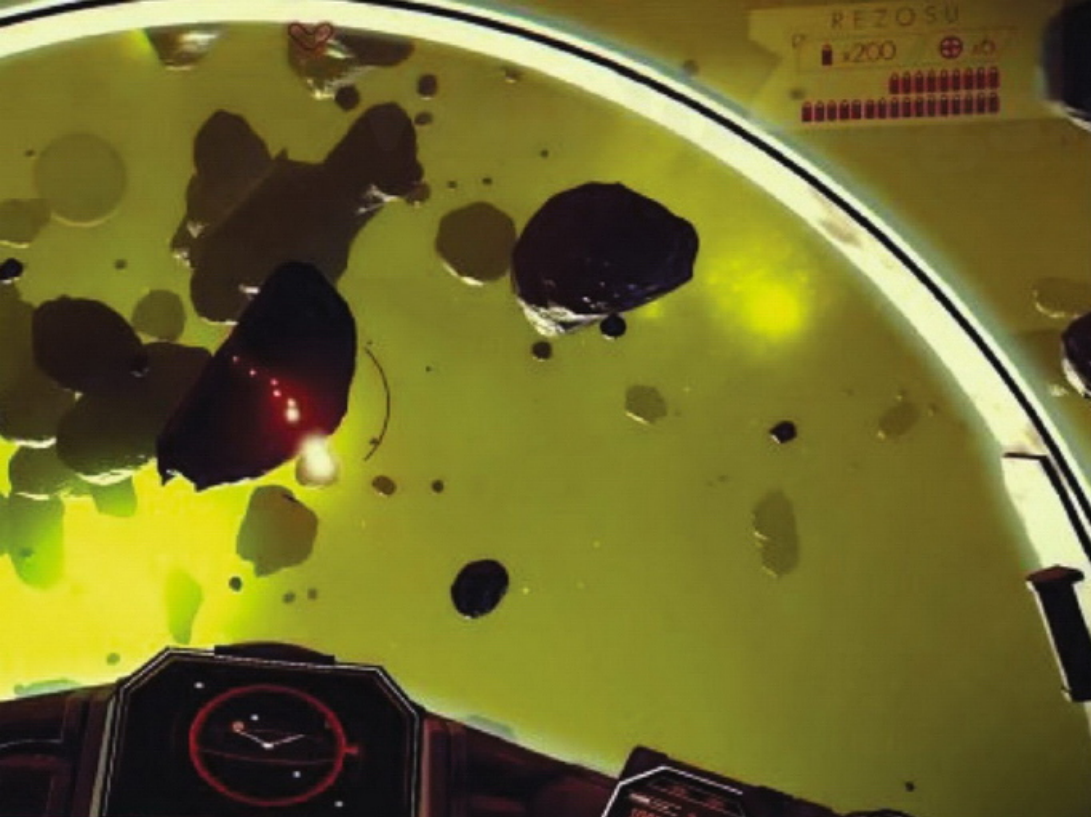
Joe Danger
2010 (PS3, Ps Vita, Xbox 360, PC, IOS)

Joe Danger 2: The Movie
2012 (PS3, Ps Vita, Xbox 360, Pc, IOS)

Up: Come potete vedere, gli effetti dell'Umbran Climax aggiungono un tocco di sobrietà allo stile già minimalista del gioco..

" IL MONDO DI GIOCO VERRÀ COSTRUITO DALL'INTERAZIONE DI TUTTI I GIOCATORI COLLEGATI VIA INTERNET, IN UNA SORTA DI GRANDE COMUNITÀ INTERPLANETARIA. "

WorldMags.net

MICROSOFT AIUTERÁ HELLO GAMES?

Il Natale 2013 è stato davvero sfortunato per Hello Games. Un'alluvione ha gravemente danneggiato i suoi uffici, mettendo la compagnia in seria difficoltà. La notizia fortunatamente non è passata inosservata agli occhi delle grandi compagnie e Phil Spencer, vice presidente di Microsoft Studios, ha informato con un tweet che si interesserà alla vicenda. Attualmente non vi sono notizie concrete, ma la dichiarazione fa ben sperare per il futuro della piccola software house indipendente.

Left: Un curioso monolito nero con una sfera rossa all'interno campeggia sopra al titolo del gioco. Si tratta di una semplice scelta stilistica o si rivelerà una componente importante della storia?

Down: la presenza di astronavi di varie dimensioni fa intuire la possibilità di ingaggiare battaglie tra eserciti galattici. Chissà se potremo comandare anche una nave ammiraglia?

Marco Manfredda

WorldMags.net

YAIBA: NINJA GAIDEN Z

CONCEPT ■ Il Ninja Hayabusa si fa da parte in questo nuovo action game a tema zombie.

Un ninja non-morto sta per arrivare su console

Ninja Gaiden è da sempre sinonimo di grande giocabilità. L'episodio apparso sulla prima Xbox e diretto dal leggendario Itagaki rappresenta a oggi uno dei picchi massimi per il genere di appartenenza, nonché uno dei titoli action più rappresentativi di tutta l'era a 128 bit (assieme forse ad un altro pioniere del genere, ossia il primo Devil May Cry): un gameplay perfetto e variegato, una longevità invidiabile, un comparto tecnico mozzafiato e alcune tra le boss fight più spettacolari di sempre consacravano il titolo del Team Ninja nell'olimpo delle pietre miliari. Dopo un Ninja Gaiden 3 apparso PS3 e Xbox 360 (e Wii U, nella versione Razor's Edge) più canonico e in linea con gli episodi precedenti della serie, Tecmo Ninja decide di sfruttare la saga per creare qualcosa di diverso, ma sempre legato indissolubilmente al genere action. Ecco quindi che abbastanza inaspettatamente la casa giapponese sviluppa un ultimo e curioso episodio sulle console current gen, che quindi non sarà il sequel ufficiale delle serie, bensì un capitolo ex novo, ambientato in un mondo completamente invaso dagli zombie. Si, avete capito bene: questo spin-off, chiamato Yaiba: Ninja Gaiden Z e sviluppato da tre team di sviluppo congiunti (ossia Team Ninja, Spark Unlimited e Comcept), ambienta il titolo in una sorta di linea narrativa parallela, in cui tale Yaiba Kamikaze, ninja tornato dal mondo dei morti, deve vendicarsi nientemeno che di Ryu Hayabusa (il protagonista della serie regolare, ora divenuto un avversario temibile) e per farlo decide di farsi reclutare da una misteriosa organizzazione criminale che trasforma il suo corpo in quello di un cyborg-ninja con tanto di occhio elettronico e braccio biomeccanico. Pretesto più che perfetto per un action game scatenato, dalle tinte molto più fumettose e decisamente meno cupe rispetto al passato. Ebbene, se non sapessimo che dietro al progetto vi sono menti come Keiji Inafune (autore di Resident Evil e Mega Man) e Yosuke Hayashi (leader del Team Ninja) avremo di che preoccuparci. È quindi sul gameplay, vero fulcro dell'esperienza e da sempre cardine della serie, che rivolgiamo tutte le nostre attenzioni. Come accennato poche righe fa, la tecnica perfetta e le mosse "combo perfect" dei primi Ninja Gaiden sembrano essere state sacrificate a favore di un gameplay più frenetico e rivolto verso il button smashing, ma non per questo meno interessante: Yaiba potrà muoversi per la città, saltare di tetto in tetto e arrampicarsi su palazzi con il rampino a sua disposizione. La nostra nuova cyber vista permetterà inoltre di individuare gli obiettivi di ogni missione e gli avversari, ossia le orde di zombie affamati della nostra carne, a cui andranno a sommarsi anche elicotteri, carri armati ed altri mezzi da abbattere decisamente coriacei. A quanto pare, la difficoltà sembra essere stata ritoccata verso il basso rispetto a quella a tratti proibitiva dei primi due capitoli della saga principale e probabilmente sarà simile a quella del terzo capitolo, sdoganando la serie anche ai meno avvezzi alle esperienze

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3, 360
Origine: Giappone
Developer: Team Ninja / Spark Unlimited/ Comcept
Publisher: Tecmo
Genere: Azione
Uscita: 28 febbraio
Giocatori: 1

Profilo Team Ninja

Il Team Ninja, fondato da Tomonobu Itagaki, è un team di sviluppo storico per aver dato i natali alla serie di Dead or Alive e Ninja Gaiden, quest'ultima tornata in auge sulla prima Xbox e poi apparsa con successo sia su PS3, che su Xbox 360 e console portatili con relativi seguiti e versioni "Sigma" rivedute e corrette. Il prossimo Yaiba è invece a tutti gli effetti il primo spin-off della saga.

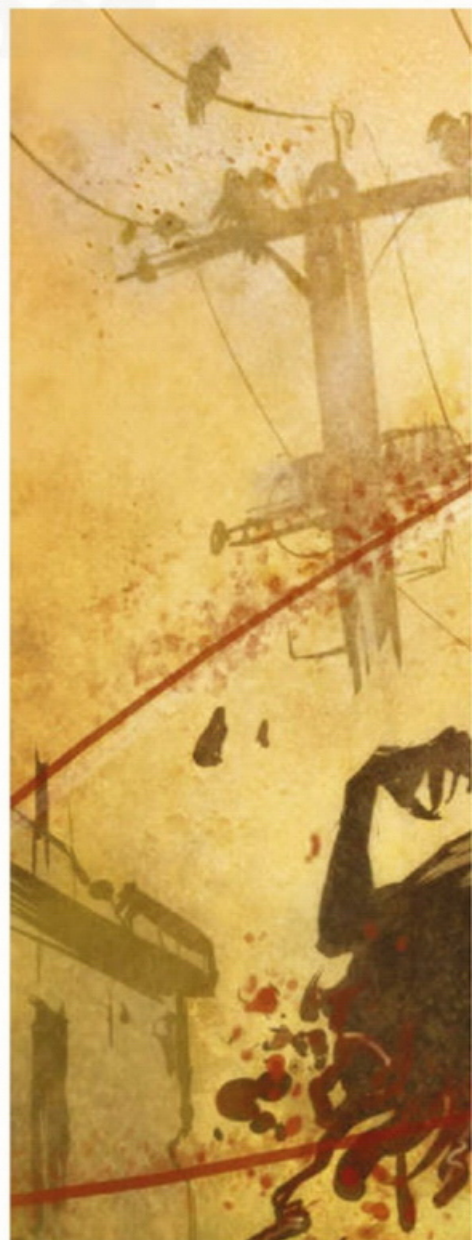
Storia Tecmo

Ninja Gaiden
2004 (Xbox)

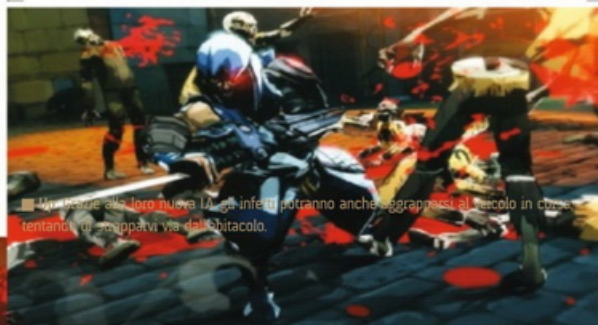
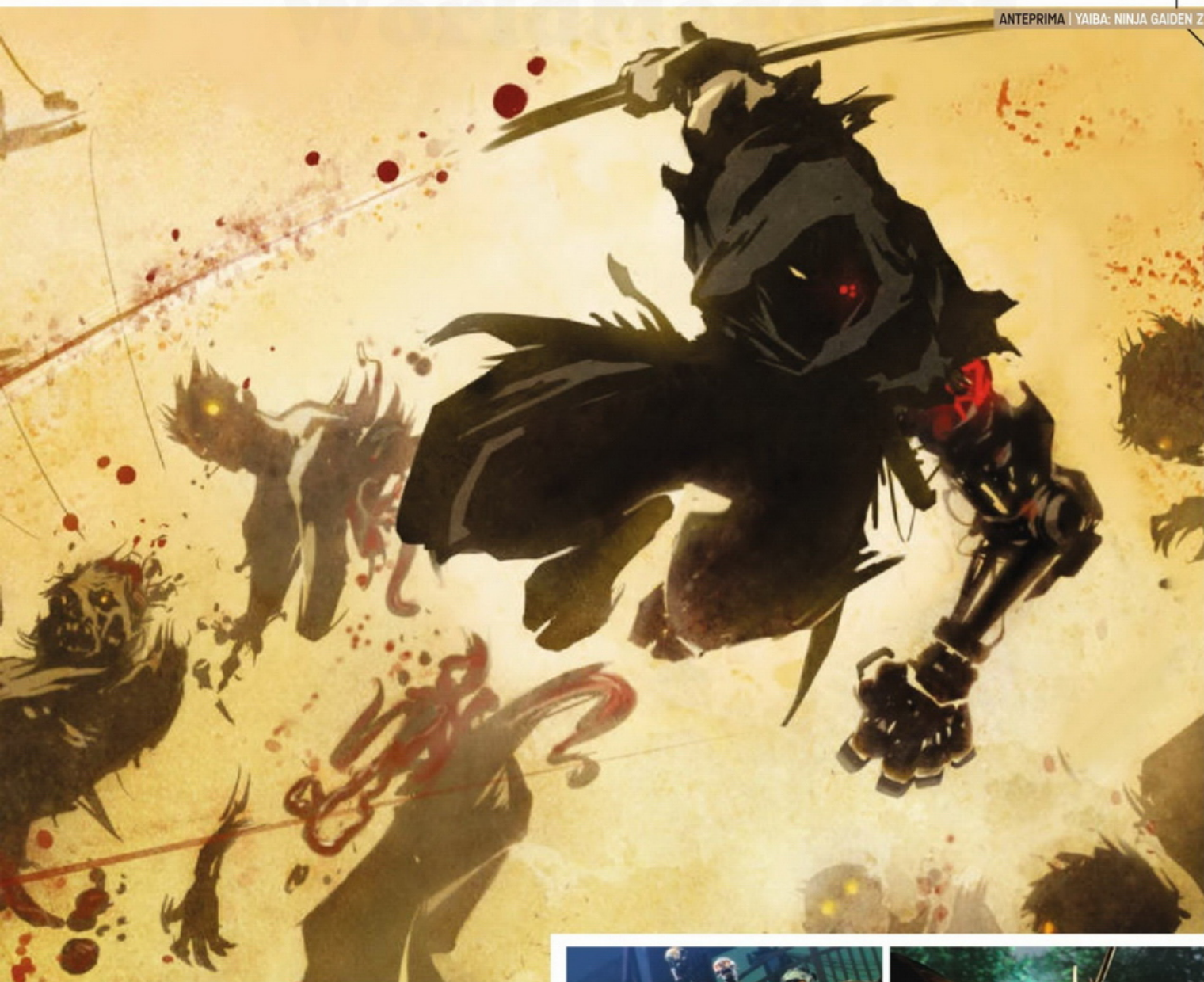
Ninja Gaiden Black
2005 (Xbox)

Ninja Gaiden Sigma
2007 (PlayStation 3)

Ninja Gaiden 2
2008 (Xbox 360)

Ninja Gaiden Sigma Plus
2012 (PlayStation Vita)

■ **Down:** Un ninja agguerrito sfodera tutta la sua potenza su uno zombie indifeso.

■ Up: Grazie alla loro nuova IA, gli infetti potranno anche aggrapparsi al veicolo in corsa tentando di strapparvi via dall'abitacolo.

WorldMags.net

Down: Il momento in cui ci rendiamo conto che il nostro destino sarà quello di impugnare per sempre una spada.

NINJA VS ZOMBIE

Gli Zombie, negli ultimi anni, sembrano aver trovato una seconda giovinezza nell'universo dei videogiochi: basti pensare alla serie Dead Rising, alle varie modalità Nazi Zombie di Call of Duty ed al successo di saghe videoludiche come quella dedicata a The Walking Dead ad opera di Telltale. Ad ogni modo, è decisamente atipico scoprire come i morti viventi ben si adattino a un concept apparentemente distante ai loro standard come quello degli action game in terza persona.

"UN ACTION GAME SCATENATO, DALLE TINTE MOLTO PIÙ FUMETTOSE E DECISAMENTE MENO CUPE CHE IN PASSATO"

dato che il cell-shading, così come il sangue che scorrerà a fiumi e gli zombie da tagliuzzare a piacimento, faranno la gioia di tutti gli amanti dello splatter prima ancora che di quelli che, sin dagli anni '80, hanno imparato ad apprezzare lo stile tipicamente "american ninja" della serie principale del Team Ninja.

Marcello Paolillo

WorldMags.net

Tales of Zestiria

CONCEPT ■ Tales of ritorna al fantasy puro con una nuova coppia di eroi, due regni in lotta e un mucchio di draghi.

Un continente per due

Il Continente di Greenwood è una vasta terra ricca di scenari naturali, in cui si avvicendano distese verdeggianti, aspre pianure e vulcani. Disseminate tra i suoi regni, sorgono le rovine di una civiltà molto più antica dell'attuale, che possedeva una forza misteriosa. Due potenti nazioni si contendono la supremazia di Greenwood: il Regno di Highland e l'Impero di Lowlance. Nonostante le innumerevoli battaglie, tra i popoli del continente continuano a fiorire i commerci, l'agricoltura e le arti. E tutti loro possiedono diverse credenze religiose che hanno un ruolo fondamentale nelle loro vite. Al di là delle divisioni, c'è inoltre qualcosa che condividono: la fede negli Abitanti del Cielo. Questi esseri divini non possono essere visti né toccati, ma i loro forti poteri influenzano il mondo in molti modi, e i sacerdoti possono ancora comunicare con loro. Per il resto, Highland e Lowlance sono avversari. Il primo è uno splendido regno in cui abbondano l'acqua e le foreste, le montagne e gli altipiani. All'inizio, la sua cultura venne influenzata da credenze tradizionali molto antiche, che in seguito cedettero il passo a fedi diverse. Oggi il suo potere politico non è nelle mani dei reali o dei nobili, bensì della burocrazia. Lowlance è invece un grande impero che domina buona parte di Greenwood. Le sue terre sono fertili pianure, e il cuore della sua forza è il suo potente esercito. La capitale è una metropoli che sfoggia la più grande civiltà del continente, mentre la periferia è ancora piuttosto selvaggia. Un tempo era l'imperatore a detenere il potere, ma la Chiesa di Lowlance si è fatta sempre più influente. La storia di Tales of Zestiria inizia con Slay, guerriero dal cuore puro che vive nella Foresta del Cielo ed è stato cresciuto in isolamento dal mondo esterno. Gli è stato proibito di uscire dal proprio villaggio per paura che i mostri chiamati Hyouma potessero attaccarlo, per via dei suoi poteri spirituali. Così, Slay conosce le storie che raccontano gli anziani su ciò di cui i demoni erano capaci quando attaccavano il villaggio, però non conosce il mondo. Al massimo si spinge fino alle antiche rovine che sorgono in una radura, a leggere un libro intitolato "I Registri del Cielo", in cui si narra di un passato in cui uomini e Abitanti del Cielo vivevano insieme. Un giorno le rovine crollano improvvisamente e Slay precipita in una voragine. Anche una ragazza è stata coinvolta nella frana: non sa come uscire da lì e Slay si offre di condurla al sicuro. Così incontriamo Alicia, principessa "cadetta" del regno di Highland, che ha scelto di diventare

"IL SOLE NON TRAMONTA MAI SUI VASTI REGNI DI TALES OF"

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3
Origine: Giappone
Developer: Tales Studio
Publisher: Namco Bandai
Genere: RPG
Uscita: TBA
Giocatori: 1

Profilo Tales Of

Hideo Baba, producer di Tales of, sprizza entusiasmo da tutti i pori quando parla del nuovo capitolo della serie, non solo perché ricorre il ventennale del franchise nato nel 1994 su Super Nintendo, ma perché ha annunciato per la prima volta l'uscita simultanea di un titolo in Giappone e in Occidente. Anche dalle nostre parti, infatti, la serie ha moltissimi fan, e gli esorbitanti dati di vendita ne sono una chiara dimostrazione.

Storia Tales Of

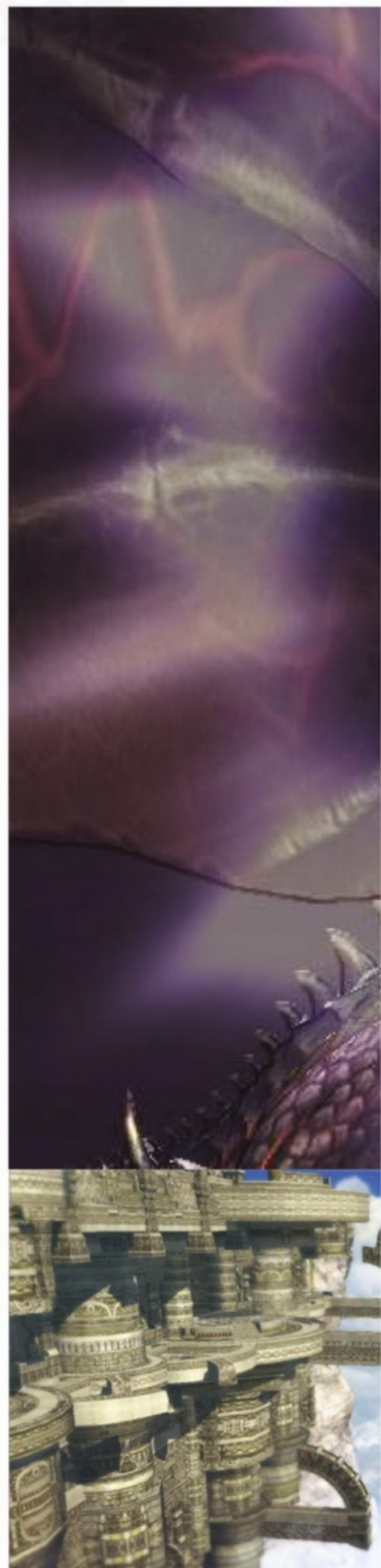
Tales of Phantasia
1995 (SNES)

Tales of Eternia
2000 (PSX)

Tales of Rebirth
2004 (PS2)

Tales of the Abyss
2005 (PS2)

Tales of Vesperia
2009 (Xbox 360, PS3)

Tales of Xillia
2011 (PS3)

Up: Lo stabilimento di PATHOS-2 ci sembra davvero poco accogliente. Quale genere di esperimenti vengono eseguiti all'interno delle mura della struttura e cosa scatenerà l'incubo di SOMA?

SOMA

CONCEPT Un horror psicologico che promette di fondere narrazione e gameplay in maniera del tutto unica. Un vero e proprio incubo interattivo tutto da vivere.

Mens insana in corpore insano

L'horror (survival o meno che sia) negli ultimi anni è parso assumere una posizione ai margini dell'industria video ludica legata per lo più alle console, orfano dei brand di maggior successo come Resident Evil, Silent Hill o il più recente Dead Space. Esattamente come in molte delle storie che esso stesso propone però, questo genere è in realtà lungi dall'essere morto e sepolto, riportato in auge da publisher e sviluppatori più o meno noti. L'arrivo del prossimo titolo dedicato allo xenomorfo per eccellenza è l'esempio calzante del primo caso, mentre il secondo può essere senza dubbio incarnato dal nuovo progetto di Frictional Games (già autori delle serie Penumbra e Amnesia su PC), conosciuto semplicemente come SOMA. Per ora, quel poco che sappiamo del titolo horror-sci-fi atteso per il 2015 su PC e PlayStation 4 è scaturito da un inquietante trailer, che mostra le location tanto sinistre quanto malate che ci ritroveremo a calpestare in SOMA. Non ci sono quindi info che ci permettano di approfondire le caratteristiche relative alla trama o ai personaggi, quel che è certo è che protagonista della vicende sarà una misteriosa struttura di ricerca conosciuta come PATHOS-2, all'interno del quale si susseguiranno una serie di eventi sconcertanti e a dir poco incredibili che coinvolgeranno i membri dello staff dello stabilimento, completamente isolati e in silenzio radio costante. A giudicare dai frammenti di gioco estrapolati dal teaser, le oscure macchine presenti nel centro sembrano essersi fuse biologicamente con gli altri esseri viventi, producendo forme di "vita" cyber-organica oltre ogni immaginazione; non a caso SOMA deriva dal latino "somatos", corpo, quasi a indicare ancora una volta quanto sia delicato il rapporto corpo-mente. Per quanto quindi la componente narrativa sia già da ora più che accattivante (o meglio agghiacciante), quello che sembra il vero punto forte di SOMA è il gameplay, totalmente votato all'adventure che tanto ci manca. Un po' come in un Half Life dalla marcata componente horror, tutto il gioco si srotolerà come un'unica esperienza story-driven che farà della regia e il salto sulla sedia la sua punta di diamante, senza pausa alcuna dovuta a dialoghi o filmati. La scelta della prima persona poi non farà altro che immergere ancora di più il giocatore dell'incubo di Frictional Games, mai certi di vivere una manipolazione mentale o la realtà effettiva. Noi non vediamo l'ora di scoprirlo, anche se ciò significa dover attendere ancora più di un anno. Ci auguriamo solo che il prodotto finale valga la lunga attesa; abbiamo un gran bisogno di tornare a spaventarci come non succede da tanto, troppo tempo su console!

Michele Giannone

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: **PS4, PC**
Origine: Svezia
Developer: Frictional Games
Publisher: Frictional Games
Genere: Horror-Adventure
Uscita: 2015
Giocatori: 1

Profilo Frictional Games

Frictional Games è uno studio di sviluppo svedese particolarmente specializzato in titoli adventure e avventure grafiche a tema horror per PC. Dalla mente dei ragazzi di Helsingborg alcuni dei classici più amati degli ultimi anni, come la serie di Penumbra o quella ben più osannata di Amnesia. Al momento sono focalizzati per lo più su SOMA, la cui uscita è prevista però solo per il 2015.

Storia Frictional Games

Penumbra: Overture **2007 (PC)**

Penumbra: Black Plague **2008 (PC)**

Penumbra: Requiem **2008 (PC)**

Amnesia: The Dark Descent 2010 (PC)

Amnesia: A Machine For Pigs **2013 (PC)**

Right: Una particolare cura è stata riposta sull'illuminazione e le ombre, in modo che tutto risulti il più atmosferico possibile.

WorldMags.net

Up: Lo stile grafico di Toren pare essere ispirato a quello dei film d'animazione giapponese, soprattutto per quanto riguarda il design della principessa.

Toren

CONCEPT Un principe, una torre e una principessa; questo e molto altro in un particolare adventure game che fa della crescita interiore il suo tema principale.

C'era una volta una principessa...

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PC
Origine: Brasile
Developer: Swordtales
Publisher: Swordtales
Genere: Avventura
Uscita: TBA
Giocatori: 1

Profilo Swordtales

Team di sviluppo indipendente brasiliano, Swordtales sta attualmente lavorando allo sviluppo di Toren, titolo d'avventura per PC che segnerà il debutto della software house sudamericana all'interno del panorama indie.

Storia Swordtales

Toren
2014 (PC)

Non sorprende il fatto che al grido di Toren molti non sappiano neanche di cosa si tratti. Infatti, dopo l'annuncio avvenuto nel 2011, il titolo in sviluppo dalla software house indipendente Swordtales è presto finito nel dimenticatoio a causa di alcune difficoltà di tipo economico incontrate durante lo sviluppo. In questi anni il gioco ha fatto parlare di sé in modo piuttosto sporadico, tanto da farne quasi dubitare ancora l'esistenza, mentre invece dal trailer recentemente mostrato l'adventure game di Swordtales appare più in forma che mai. La storia di Toren si basa sul tradizionale tema favolistico che vede una principessa rinchiusa in una torre attendere il salvataggio da parte del suo principe azzurro. Sebbene a un primo sguardo il concept possa sembrare alquanto semplicistico, ben presto ci si renderà conto che quella narrata da Toren è una storia molto più profonda di quello che possa sembrare. Vivendo la trama dal punto di vista della principessa, assisteremo a una sorta di "caratterizzazione progressiva" del personaggio dal momento che, accompagnandolo in un periodo che va dall'età infantile a quella matura, avremo la possibilità di vedersi delineare la personalità della protagonista in una sorta di percorso di crescita interiore. Da quel poco che si è potuto vedere, le ambientazioni di Toren sembrano essere particolarmente evocative per via della loro capacità di ricreare atmosfere che si potrebbero quasi definire oniriche, anche se tale caratteristica non le esenterà dall'essere contaminate dalla presenza di numerose insidie che potrebbero minacciare in qualunque istante il vostro cammino. Dal punto di vista puramente ludico, Toren si ispira, a detta della software house, alla serie The Legend of Zelda, limitandosi a offrire un gameplay non particolarmente innovativo. Quello che dovrete fare infatti sarà avanzare per i livelli esplorandone gli ambienti e interagendo con alcuni elementi al fine di risolvere enigmi che dovrebbero sbloccare nuove vie di passaggio. Sembra quindi che il titolo non cerchi di puntare tanto sul gameplay, quanto sulla componente narrativa: per riuscire nell'intento il gioco si serve di un comparto tecnico che, attraverso una sapiente gestione dell'illuminazione e un particolare stile grafico, tenta di restituire al giocatore la sensazione di trovarsi all'interno di una fantastica fiaba. Tali aspetti potrebbero fare di Toren una piccola perla della scena indie; adesso però spetta agli sviluppatori brasiliani il compito di non deludere delle rosee aspettative.

Stefano Messina

Up: I vari livelli di gioco saranno caratterizzati dalla presenza di una fitta vegetazione che si modificherà con l'avanzare dell'avventura.

WorldMags.net

WorldMags.net

Everybody's Gone to the Rapture

CONCEPT ■ Direttamente dai creatori del bellissimo Dear Easter, un'avventura in prima persona opprimente e ricca di mistero in esclusiva per PS4.

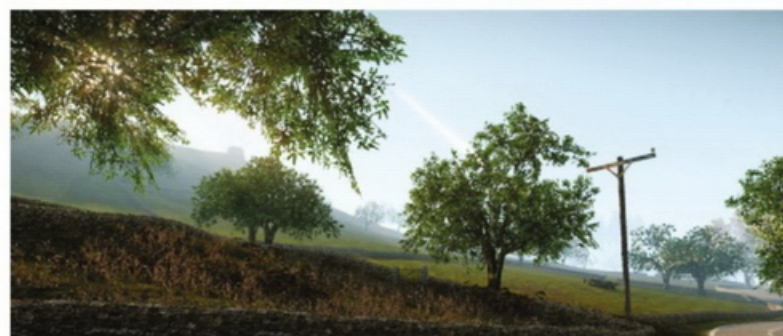
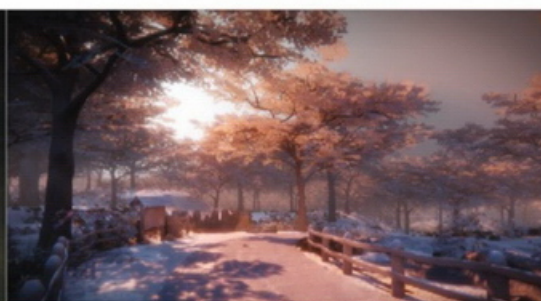
This is the end...

INFORMAZIONI

Dettagli
Formato: PS4
Origine: Gran Bretagna
Developer: The Chinese Room.
Publisher: SCE Santa Monica Studio
Genere: Avventura
Uscita: TBA 2014
Giocatori: 1

Profilo The Chinese Room
The Chinese Room è a oggi uno dei più importanti developer della scena indie contemporanea. Arrivato agli oneri della cronaca nel 2009 con la mod Korsakovia, il team esce definitivamente fuori dall'anonimato con l'onirico Dear Easter e Amnesia: A Machine for Pigs, seguito, quest'ultimo, del miglior horror degli ultimi anni capace di creare vere e proprie crisi di panico!

Storia di The Chinese Room
Korsakovia
2009 (PC)
Dear Easther
2012 (PC)
Amnesia: A Machine for Pigs
2013 (PC, Mac)

L'indie gaming è oggi il settore di mercato più produttivo dei videogiochi. Su questo non c'è dubbio. I risultati sono davanti agli occhi di tutti e se c'è ancora qualcuno che continua a pensarla diversamente è solo perché segue di traverso l'andamento evolutivo dell'industria, non considerando "numeri" i mondi creativi che pullulano sotto la sua superficie. La generazione che si è appena conclusa ha riportato inoltre il concetto di sviluppo dei videogiochi agli albori del medium, quando a fare di un prodotto un capolavoro accreditato erano a malapena un gruppo di dieci/venti persone al massimo. E negli ultimi tre anni di prodotti eccezionali realizzati con piccole quantità di risorse umane, d'altronde, ne abbiamo visto a bizzeffe. La frontiera indie è dunque rigogliosa, talmente viva e dentro il nostro ecosistema da poterla "sentire nell'aria" (parafrasando l'introduzione di un noto film), per quanto dei sui confini sembra ancora non esservi traccia. Quello che però sappiamo al momento è che il progetto di The Chinese Room, dal nome Everybody's Gone to the Rapture, è tra le cose più vicine ai limiti attuali delle velleità indie. Stiamo parlando di un gioco che tratta il tema abusato del cataclisma naturale senza avvalersi di supereroi, zombie, agenti speciali o cliché del genere, preferendo invece disegnare l'evento attraverso il silenzio, la solitudine e la drammaticità che lo contraddistinguono. L'emotività dell'esperienza e l'immersione con l'ambiente sono gli ingredienti alla base dell'avventura targata The Chinese Room, proprio come nel precedente Dear Easter, tuttavia con alcune soluzioni di interattività in più allo stato attuale ancora sconosciute. Anche se inizialmente gli sviluppatori avevano optato per l'introduzione di un timer dalla durata di un'ora quale tempo limite a disposizione del giocatore per l'esplorazione degli ambienti e la risoluzione dei misteri, alla fine l'idea, percepita forse come troppo azzardata e limitante, è stata accantonata per favorire maggiormente la libertà di gioco e il fattore (non indifferente) della "rigiocabilità". Da quel poco che sappiamo nel titolo sarà presente un particolare sistema di scelte narrative che porterà il giocatore a effettuare delle operazioni piuttosto che altre ma purtroppo, a causa delle scarsissime informazioni disponibili sul gioco, non è stato specificato nel dettaglio come queste verranno esattamente implementate e quanto influiranno sull'economia della trama. Certo è che adesso non vediamo l'ora di saperne di più a riguardo!

Davide Panetta

■ **Up:** Strade deserte, vetture abbandonate e radio che trasmettono l'imminente apocalisse invitando la gente a rimanere chiusa in casa. Evebody's Gone to the Rapture trasmette angoscia da ogni singolo fotogramma!

WorldMags.net

Il videogioco GIAPPONESE *si affaccia all'*OCCIDENTE *fra tradizione, evoluzione e* CRISI D'IDENTITÀ

GO WEST

a cura di **Davide Salvadori**

"I videogiochi sono diventati progetti molto grossi, che richiedono grandi risorse sia a livello di sviluppo che di marketing. I videogiochi sono diventati più rischiosi. Le compagnie giapponesi non vogliono prendere questo genere di rischi come quelle occidentali."

Così dichiarava qualche tempo fa uno dei più poliedrici sviluppatori giapponesi attualmente sulla piazza, Shinji Mikami. C'è sicuramente più di una ragione per dare credito all'autorevole voce di chi ha trovato in una realtà produttiva occidentale, l'americana Bethesda, il giusto supporto per lo sviluppo in totale indipendenza del suo ultimo progetto, The Evil Within. Il Giappone è storicamente la culla di alcuni tra i più geniali esempi di game design nati nell'epoca d'oro dei videogiochi e per la quale a giusta ragione può essere definito per certi versi la patria del videogame. Oggi come oggi, la terra asiatica non ha perso talento da questo punto di vista e non manca certo di coraggio in termini di design o creatività, ma si trova a doversi confrontare con investimenti eccessivamente impegnativi ma necessari per far fronte al mercato in maniera competitiva, che richiederebbero un riscontro dal pubblico altrettanto importante. Questo, diventa un problema in termini commerciali quando si concretizza in uno sviluppo tecnico "contenuto" e non all'altezza dei titoli AAA di successo. Come muoversi allora? In un mondo in cui il videogiocatore ha perso molto del sano gusto per l'interpretazione del gioco e pretende requisiti tecnici e ludici sempre più standardizzati, non rimane che un'unica soluzione: sfruttare i mezzi a disposizione, compresi i propri nomi di richiamo, per avvicinarsi ai gusti di chi muove veramente i numeri dell'industria. Trasformare, rivoluzionare, evolvere le proprie linee guida in modo che il giocatore occidentale si senta a casa propria. Quando questa trasformazione avviene si cambia inesorabilmente identità, ma cambiare identità significa in molti casi perderla.

Con The Evil Within, Mikami ci regala l'ennesima visione eccentrica ma ponderata, sicuramente di matrice inequivocabilmente giapponese, di una storia e di personaggi tipicamente occidentali.

WorldMags.net

Questione di dettagli

Basta analizzare la generazione appena trascorsa per rendersi conto del trend che inesorabilmente ha preso piede. Lo stesso Mikami nel suo breve ma significativo contributo in Platinum Games, ha confezionato il perfetto esempio di gioco apparentemente in linea con le formule più di successo di questa generazione ma dal DNA profondamente giapponese. All'occhio superficiale un titolo come Vanquish può sembrare una interpretazione di Gear of War in salsa futuristica. Eppure racchiude tutte quelle caratteristiche previste dagli sviluppatori stessi che evidentemente si scontrano con ciò che attrae oggi gli utenti. Abbiamo una direzione artistica che ricerca più lo stile che la complessità tecnica, che al giocatore dall'occhio ingordo ed esigenze puzza probabilmente di bassa produzione. A quest'ultimo infatti, poco importa dei chiari vantaggi ludici ed estetici di una resa tecnica contenuta ma sostenuta dai 60 fotogrammi al secondo, così come mette in secondo piano l'attenzione a dettagli più marginali, come piccole animazioni della tuta robotica che si modifica in game o l'eccellente utilizzo dei discreti ma fondamentali particellari. Questi dettagli danno dinamicità e concretezza agli scontri a fuoco del gioco. Lo stesso discorso si può muovere alla struttura ludica vera e propria. In Vanquish esistono i ripari ambientali, ma non si chiede un sedentario e statico appostamento in cui trucidare le truppe nemiche in maniera meccanica e abitudinaria, il gioco esige dal giocatore riflessi pronti e movimento continuo per far fronte ad avversari che cercano di stanarci con ossessiva insistenza. Vanquish è un gioco veloce, che richiede riflessi, che basa le sue fondamenta sulla profonda conoscenza di meccaniche da reiterare in maniera sempre diversa e mai pigra. È un gioco in cui la trama è un contorno del gameplay e non viceversa. E di fatto per questo, è un gioco relegato ad una nicchia di appassionati, i cui motivi di insuccesso commerciale possono estendersi alla maggior parte della produzione giapponesi. È l'esempio perfetto del paradosso per la quale tutto ciò che c'è di buono nel modo di sviluppare secondo la scuola giapponese, rappresenta tutto ciò che il modello tipico del videogiocatore "che paga" contemporaneo non vuole o vuole realizzato in modo opposto. Grosse realtà nipponiche che hanno preso coscienza di ciò si stanno muovendo a piè sospinto per rimanere in qualche modo protagoniste del mercato globale.

Vanquish è una fedelissima trasposizione alle tre dimensioni dei vecchi arcade di stampo giapponese. Ritmo di gioco a livelli esasperati che prescinde da qualsiasi altro elemento.

The Capcom way

La prima di queste aziende è sicuramente Capcom. La casa di Osaka diede segni di non voler rinunciare a un riscontro economico in cambio di una nobile conservazione del taglio autoriale e "patriottico" delle proprie opere già in tempi non sospetti. Sviluppatori come Kamiya, Mikami, Inaba, Suda 51, che hanno rappresentato l'avanguardia del gioco giapponese, hanno dovuto lasciare una compagnia sempre più orientata alla produzione di brand più popolari che ricercati. Una delle più recenti celebri dipartite in casa Capcom, che fin dagli esordi insieme a molti altri nomi illustri di Nintendo e Konami ha sempre rappresentato il buon Made in Japan, è stato Kenji Inafune. Il creatore di Mega Man si adoperò per creare un nuovo brand che pur ricollegandosi alle suggestioni internazionalmente più amate e popolari come L'alba dei morti viventi di Romero, conservava intransigenti sprazzi di game design tipicamente nipponico. Il sequel, meno esigente ma anche molto meno ispirato segnò l'inizio della fine. Inafune fu affiancato da un team occidentale, venne proposta pedissequamente la medesima meccanica senza spiccare con la stessa carica innovativa del titolo originale. Il commento dello sviluppatore circa il recentissimo terzo capitolo, discreto gioco che dietro la verve sopra le righe nasconde una totale rivisitazione della formula in favore dei più blasonati stilemi videoludici odierni, da questo punto di vista riecheggia in modo lapidario:

"Non è il gioco che avrei fatto."

www.gamerepublic.it

In DMC Dante perde ogni tratto "locale": i capelli bianchi che richiamano l'iconografia mitologica asiatica legata agli "oni" (demoni giapponesi), il suo improbabile ed eccentrico spolverino rosso e tutti i tratti tipici della cultura artistica contemporanea pop giapponese. Sembra quasi che si sia cercata una certa "verosimiglianza" e "maturità stilistica" che potessero rendere il personaggio più universale. Scelta azzeccata per alcuni, clamoroso passo falso per altri.

Figli illegittimi

Quando Capcom decide di affidare uno dei suoi personaggi più iconici agli inglesi Ninja Theory, il figlio di Sparda Dante, ha in mente una vera e propria rivoluzione del brand Devil May Cry. Il modesto successo del quarto capitolo ufficiale della serie convince la software house a mantenere parte degli elementi distintivi che tutti riconoscono alla saga cambiando però tutto il resto. Non solo abbiamo una radicale trasformazione estetica dell'universo di Devil May Cry, ma anche modifiche a livello di gameplay. Per quanto Ninja Theory si sia adoperata per creare un combat system il più profondo e certosino possibile (non si può dire che il gameplay di DMC sia fallato o non funzioni bene) si sono perse le priorità da sempre poste in primo piano nelle produzioni giapponesi. La cinetica e le animazioni che danno vita alle violente battaglie imbastite dal nuovo teen Dante con i propri avversari, sono attente solo a restituire credibilità e verosimiglianza del determinato movimento, in modo da appagare gli occhi di una platea sempre più ostinata a vedere su schermo qualcosa di quanto più possibile vicino alla realtà. Un coinvolgimento visivo che risulta però fumo negli occhi per nascondere la perdita di altre caratteristiche più sottili. Il Dante di Kamiya si muoveva con una leggibilità superiore in ogni suo frame e questo grazie a scelte che rendevano il rapporto occhio-mano estremamente appagante e incisivo nel veicolare sensazioni di impatto, velocità e potenza. Gli originali Devil May Cry, ma questo vale per la maggior parte delle opere giapponesi, danno priorità al frame rate rispetto alla complessità grafica, si premurano di creare uno spettacolo visivo che non si basa solo su texture, effettistica e prepotenza tecnica, ma tocca altre corde per coinvolgere il giocatore. Il ritmo, la velocità, l'effetto di fluido incedere dato appunto da un frame rate alto e stabile, sono regole di design giapponese che oggi si stanno perdendo.

Fumo negli occhi anche sul fronte del gameplay: DMC dietro l'apparente generosità di offerte offensive e un combat system versatile e soddisfacente, cela solo ai meno attenti la deriva semplificativa dell'intero processo di riscrittura per un gioco destinato al mercato occidentale. È incredibilmente più facile in DMC legare colpi e creare combo "complesse" grazie a finestre più lunghe in cui inserire il proprio input e meno intransigenza da parte del motore del gioco in termini di tempismo e riflessi. Non tutto quel che luccica è oro, direbbero alcuni..

Il character design di Ayami Kojima unita agli altre innegabili qualità del titolo, fecero raggiungere a Castlevania: Symphony of the Night l'apice artistico della saga.

L'importanza dell'equilibrio

Konami dovrà dimostrare tutta la genialità e qualità del videogioco giapponese con il prossimo quinto capitolo di Metal Gear Solid. In questo caso è lecito evidenziare che tecniche di sviluppo più occidentali siano state sfruttate in maniera discreta e intelligente. È presto per le considerazioni, questo è certo, ma se le modifiche al modus operandi di Mr. Kojima si limitassero all'utilizzo del motion capture per donare maggiore espressività ai propri personaggi come fanno molti colleghi statunitensi ed europei, e non coinvolgessero altri cambi di registro al visionario design che ha sempre contraddistinto la saga, sarebbe sicuramente una scelta perfettamente ponderata. Capcom infatti ci insegna che cercare di imitare stili produttivi che non appartengono al proprio retaggio, può spesso causare risvolti un po' confusi. Il povero Resident Evil 6 infatti, fu un progetto tutto giapponese nato con lo scopo di essere il "meno giapponese" possibile. Una contraddizione curiosa ma significativa. Cercando di fare proprio il pubblico di Call of Duty e Gear of War, ma anche perché no, gli spettatori di Die Hard, Resident Evil 6 diventa un calderone di elementi caotici e poco coerenti sicuramente divertente, ma incapace di spiccare sotto qualsiasi punto di vista.

DIFFERENZA INOSSIDABILE

La casa di Mario è forse l'unica stabile realtà giapponese che sembra immune a qualsiasi contaminazione. Nintendo infatti, in qualunque campo e genere si sia cimentata, sia dal punto di vista del game design che dell'impronta stilistica ha creato un linguaggio internazionale e universale che qualunque tipo di realtà geografica gli riconosce, diventando una sorta di "Disney dei videogiochi". Questo non significa che l'azienda non si affidi di tanto in tanto a partner come i canadesi Next Level Games per alcune iterazioni secondarie dei propri brand (come Luigi Mansion's 2) o alle capacissime mani di Retro Studio per la realizzazione e la cura di nuovi titoli dedicati alle loro figure più importanti, come Donkey Kong o Samus Aran. In ogni caso però, questi ultimi agiscono sempre seguendo un vademecum e una supervisione talmente stretta, che molto difficilmente si possono generare involuzioni dei loro marchi. Viene da domandarsi però se processi produttivi così eccessivamente autoreferenziali oltre che a garantire qualità non siano anche la causa per la quale alcuni dicono che Nintendo sia sempre uguale a se stessa.

Le due bandiere del vampiro

A volte le opere di ricostruzioni sono talmente eversive e radicali, che permettono di creare nuove visioni di un mondo o universo già consolidato con piena e personale dignità, andando ad affiancare la fonte originale a testa alta. È sicuramente il caso della saga di Castlevania Lords of Shadow di Mercury System. Konami, con gli stessi propositi di Capcom, coglie l'occasione della generazione appena conclusa per rilanciare un nome importante come quello di Castlevania in un'operazione di modernizzazione che, seppur provoca un cambio di immagine radicale per il proprio marchio, non è mero impoverimento del concept originale ma al contrario arricchisce lo stesso con una nuova interessante interpretazione. Castlevania è sempre stato un'affascinante visione giapponese, pur con qualche contaminazione, della letteratura fantasy occidentale legata a Dracula e altre creature ultraterrene, relegate a un'altrettanto brillante struttura di gioco che è diventata un classico e ha fatto scuola. Mercury Steam cancella tutto, ripesca le suggestioni principale della saga riesumando figure importanti come la dinastia Belmont e la genesi di Dracula e li inserisce in un contesto totalmente nuovo che si dipana in una progressione narrativa più cinematografica e moderna. Viene messa inoltre da parte la formula di gioco originale probabilmente irriproducibile se non dagli autori originali dei vari episodi 2D, e rimpiazzata con qualcosa di completamente diverso ma ben realizzato e familiare ai giocatori di tutto il mondo, come può essere una formula di gioco hack and slash sullo stile di God of War. Ancora una volta, la perdita d'identità è innegabile, ma Lords of Shadow nasce da una visione così definita, accurata e sicura di sé, che altrettanto inequivocabilmente, possiamo considerare giustificata l'opera di

"occidentalizzazione".

Derive future

L'America e l'Europa oggi come oggi sono il mercato più importante con cui fare i conti. Minori risorse tecnologiche ed economiche hanno lasciato il mercato giapponese indietro rispetto al celebre passato che l'ha contraddistinto. Cercando di imitare o trovare la propria via nello spietato e concorrenziale mercato dell'entertainment, spesso è costretto a cambiare identità (con risvolti più o meno positivi) o in alternativa, a rinunciare al rientro degli investimenti fatti. D'altro canto, questi sono i tempi in cui vediamo una realtà lavorativa storicamente chiusa in se stessa come quella delle aziende di videogiochi giapponesi, che non ha mai ammesso contaminazioni di alcun tipo, aprirsi verso uno scambio culturale importante. Per volere o per necessità, le aziende giapponesi ora si confrontano con modi di produrre e lavorare estremamente diversi. In questo scenario, l'augurio è banalmente quello di trovare la giusta via di mezzo tra conservazione e innovazione. Con una punta di cinismo tocca ammettere che è inevitabile una globalizzazione degli stilemi e linguaggi ludici per poter alimentare economicamente ogni singola realtà creativa sparsa per il mondo (come in fondo accade anche nel mondo della musica e del cinema). Questo però non deve seppellire progetti più genuini e concepiti senza compromessi, bensì creare risorse perché possano affiancarsi al resto della produzione. In fondo, il mondo dei videogiochi sarebbe veramente lo stesso se non esistessero titoli come Dark Souls, Okami o Ico?

Il Dreamcast fu una console dallo spirito estremamente giapponese. Jet Set Radio e Space Channel 5 sono capolavori rappresentativi della cultura pop nipponica più visionaria al punto che l'incomprensibilità della stessa nascondeva gli innegabili meriti del gameplay alla maggior parte dei giocatori.

SETTE RIMEDI PER SALVARE

FINAL FANTASY

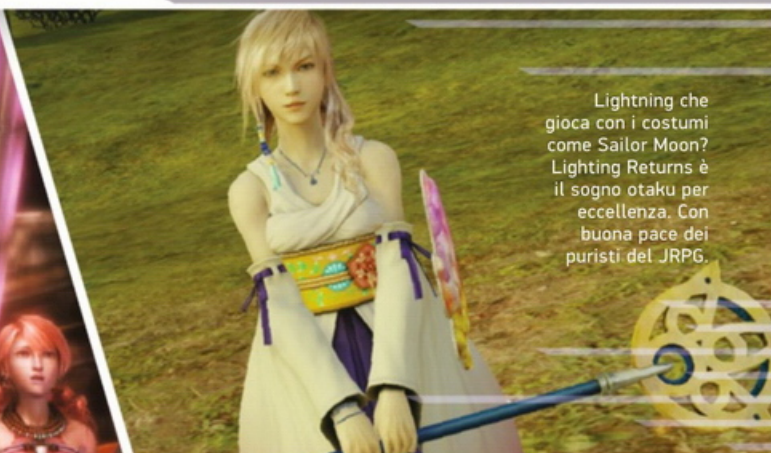
CONSIGLI E PROVOCAZIONI PER UNA SERIE IN CERCA DI SE STESSA

a cura di
Guglielmo De Gregori

WorldMags.net

1 UN CAST MEMORABILE

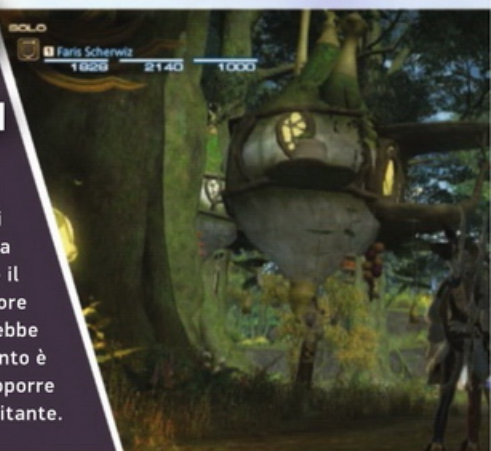
Ok, pensiamo tutti che Lightning, la protagonista di Final Fantasy XIII, sia un grandissimo personaggio. Avvenente e abile in battaglia, Light è una figura femminile forte, talmente tanto che le sorti dell'intera saga sono state addossate sulle sue spalle. Prima di Lightning Returns, nessun episodio di FF aveva mai contenuto il nome di un personaggio all'interno del titolo, segno di quanto sia importante il suo ruolo nella strategia di Square Enix. Sia a livello di trama, sia a livello di marketing, Lightning è chiamata a salvare le sorti di tutti gli altri personaggi che si muovono al suo fianco. Ma l'importanza primaria che è stata data a Lightning tradisce la mancanza di un cast d'insieme altrettanto memorabile. Quello che ha sempre reso unico FF è, infatti, il modo in cui i vari personaggi interagiscono tra di loro, e come ognuno di loro in qualche modo riesce a provocare un cambiamento nel personaggio principale. Eroe e comprimari esistono l'uno in funzione dell'altro e ci manca un po' l'idea della banda di eroi che si ritrova insieme quasi per caso per fermare la distruzione del mondo.

I PIÙ ALLARMISTI LA DANNO PER SPACCIATA. I PIÙ RAGIONEVOLI, SEMPLICEMENTE, RICONOSCONO CHE STA ATTRAVERSANDO UNA CRISI D'IDENTITÀ. FINAL FANTASY STA VIVENDO INDUBBIAMENTE UN MOMENTO DIFFICILE. DA UNA PARTE, IL FATTO CHE NE CONTINUIAMO A PARLARE VUOL DIRE CHE È ANCORA IN GRADO DI COLPIRCI, E PERSONAGGI COME LIGHTNING STANNO VIVENDO UN MOMENTO DI GRANDISSIMA POPOLARITÀ. DALL'ALTRA, ALL'ALBA DI UNA NUOVA GENERAZIONE, VALE LA PENA CHIEDERSI QUALI PASSI DOVREBBE COMPIERE FINAL FANTASY PER TORNARE A ESSERE LA REGINA INCONTRASTATA DEL GIOCO DI RUOLO. UN SOGNO IMPOSSIBILE? NOI CREDIAMO DI NO.

Lightning che gioca con i costumi come Sailor Moon? Lighting Returns è il sogno otaku per eccellenza. Con buona pace dei puristi del JRPG.

"In Final Fantasy siamo sempre stati abituati a dover proseguire lungo un binario predefinito, ma che cosa succederebbe se potessimo alterare il corso della narrazione?"

STORIE CHE SI DIRAMANO 2

Final Fantasy è un'altra saga che avrebbe bisogno di guardare da vicino all'Occidente per respirare una boccata d'ossigeno. Sono davvero tanti gli elementi da gioco di ruolo occidentale che potrebbero essere presi in prestito per revitalizzare la saga. Uno su tutti, è il sistema di bivi narrativi (solo leggermente esplorato in FFXIII-2). In Final Fantasy siamo sempre stati abituati a dover proseguire lungo un binario predefinito, ma che cosa succederebbe se potessimo alterare il corso della narrazione? O, magari, il gioco potrebbe tenere di conto delle azioni svolte dal giocatore e proporre un finale diverso a seconda dello svolgimento del gioco. La salvezza del mondo potrebbe non essere più un inevitabile happy ending, ma un risultato da conquistare con difficoltà. Il punto è che, di fronte al grado di libertà sempre più alto che i videogiochi occidentali sono in grado di proporre, l'impostazione su binari di Final Fantasy rischia di risultare davvero troppo limitante.

WorldMags

3 ATMOSFERE PIÙ EPICHE

Qualcosa che molti fan lamentano è la trasformazione dei personaggi e delle atmosfere, una rottura avvenuta in un periodo che possiamo identificare tra il sesto, il settimo e l'ottavo capitolo. FFVI manteneva infatti lo spirito più antico della serie, più austero e marziale. Dal settimo capitolo in poi, invece, la storia ha cominciato a incentrarsi più sui personaggi e sui loro dilemmi interiori, diventando più introspettiva che mai. Questo ha permesso di avere dei grandi momenti della saga, è vero, ma allo stesso tempo ha spaccato Final Fantasy in due ere difficilmente conciliabili tra di loro. Di conseguenza, esistono dei fan di vecchia data, e dei fan che invece conoscono Final Fantasy soltanto dall'ottavo capitolo in poi. Square Enix dovrebbe riuscire a riportare un po' di quella sana, vecchia, epicità nei nuovi Final Fantasy. Siamo interessati ai drammi interiori dei personaggi, davvero, ma abbiamo anche bisogno di battaglie, coraggio e di personaggi che non si comportino come un gruppo di adolescenti! E inoltre, la serie dovrebbe seriamente smetterla di autocitarsi. I giocatori hanno bisogno di rivedere storie familiari, è vero, ma Final Fantasy ha bisogno di imboccare strade mai battute per tornare a stupire.

A SINISTRA:
Non sembrerebbe, ma Final Fantasy X è un gioco vecchio di 10 anni. All'epoca, veniva già bollato come roba da adolescenti. Oggi, lo ricordiamo come un classico. Corsi e ricorsi storici...

A SINISTRA:
Square Enix ha dovuto distruggere un intero mondo per riportarlo alla vita. Ora, Final Fantaxy XIV sta vivendo una seconda giovinezza, dopo essere costato il posto di lavoro al suo primo producer.

4 UN CATTIVO CHE FACCIA DAVVERO PAURA

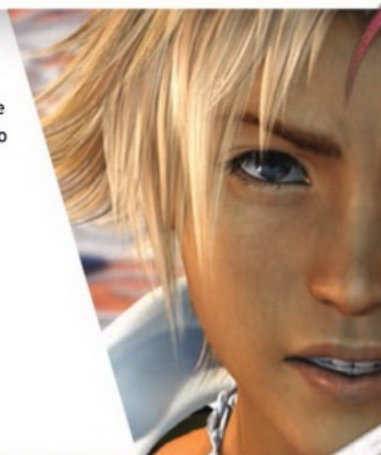
Final Fantasy si è distaccato sempre più dalle sue origini di fiaba "bene contro male", andando invece a esplorare territori morali più ambigui, presentando le motivazioni di ogni singolo personaggio. Di conseguenza, si è andato perduto negli anni il concetto di "villain" a tutti gli effetti, che aveva reso i Final Fantasy del passato tanto indimenticabili agli occhi dei giocatori. Pensate a chi è il villain di FFXIII, poi invece ripensate a quello di FFVII. Molto probabilmente, nel primo caso avrete avuto un attimo di esitazione mentre, nel secondo caso, avrete risposto senza neanche battere ciglio. I giocatori hanno bisogno di una nemesi forte, che rappresenti una sfida tanto a livello di gioco e che sembri davvero minacciosa ai loro occhi. Non dimentichiamoci che i cattivi dei precedenti Final Fantasy facevano cose davvero da cattivi. Kekfa, l'antagonista principale di FF6, avvelenava le acque e uccideva per puro divertimento. Sephirot, da FFVII, uccide uno dei personaggi principali alla fine del primo disco di gioco. Si tratta di una scelta coraggiosa, ma è proprio per questo che ancora oggi ricordiamo l'assassinio di Aeris come uno dei momenti più memorabili della storia del videogioco.

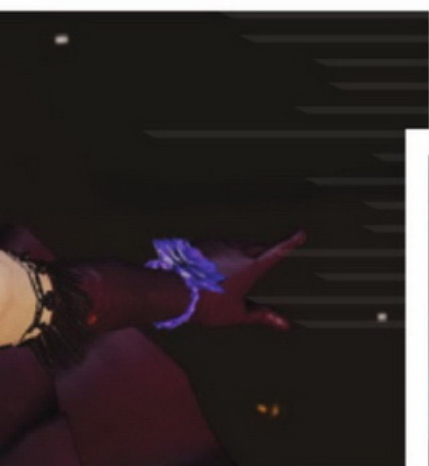
LIGHTNING è stata decretata la moglie ideale dal pubblico di giocatori giapponese. Ma Square Enix non starà affidando un fardello troppo grande sulle spalle di un singolo personaggio?

"Final Fantasy ha bisogno di tornare a proporre storie più semplici, dal carattere universale e che impressionano non tanto per la quantità di misteri che apre, ma per il modo brillante in cui li risolve."

5 STORIE PIÙ COMPRENSIBILI

C'è una regola non scritta delle sceneggiature secondo cui la qualità di una narrativa fantasy è inversamente proporzionale rispetto alla quantità di terminologie inventate al suo interno. Questo è esattamente il contrario di quello che avviene in FFXIII, che ci sommerge fin dall'inizio di una quantità di informazioni davvero difficile da assimilare. E il suo seguito, FFXII-2? I paradossi temporali complicano ulteriormente la questione, creando una confusione impressionante all'interno della testa del giocatore. Si ha quasi il sospetto che la confusione sia necessaria per gettare fumo negli occhi e distrarre il giocatore da una narrazione che non colpisce dritto al cuore. Più complicato non vuol dire necessariamente migliore. Final Fantasy ha bisogno di tornare a proporre storie più semplici, dal carattere universale e che impressionano non tanto per la quantità di misteri che apre, ma per il modo brillante in cui li risolve.

WorldMags.net

6 FASI D'ESPLORAZIONE PIÙ APPROFONDITE

I famigerati corridoi di Final Fantasy XIII hanno fatto scuola, in negativo. Se c'è qualcosa che Square Enix deve aver imparato dalle critiche al suo gioco meno fortunato di sempre, è che i giocatori hanno bisogno di esplorare il mondo di gioco liberamente. Il grande paradosso è che Square Enix, forte di un reparto artistico solidissimo, è in grado di dare vita a quelli che sono tra gli universi digitali più affascinanti dell'industria videoludica. Eppure, sembrano essere davvero lontani i tempi dove, grazie alla mappa del mondo, era possibile muoversi da una città all'altra e scoprire segreti o luoghi misteriosi. C'è chi obietta che Square Enix deve operare un bilanciamento tra la qualità altissima delle ambientazioni e la grandezza del suo mondo; creare mondi troppo grandi e città dettagliate significherebbe alzare di parecchio i valori di produzione. Tuttavia, con le console di attuale generazione non ci sono più scuse. Rivogliamo la mappa del mondo e le città esplorabili.

7 SISTEMA DI COMBATTIMENTO RINNOVATO

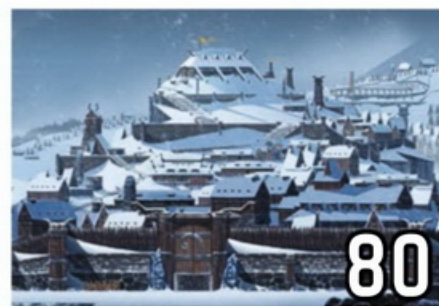
Gli ultimi Final Fantasy hanno privato il giocatore del controllo della battaglia. Non saremo tra i nostalgici irriducibili che rivogliono i combattimenti a turni puri, anche perché Square Enix ha dedicato un'intera nuova serie, Bravely Default, a chi sentisse tale necessità. Il problema degli ultimi episodi di Final Fantasy è però che le azioni del giocatore sembrano praticamente irrilevanti. A questo punto, invece di mantenere un ibrido tra turni e immediatezza che non convince, conviene piuttosto abbandonare completamente i retaggi del passato e guardare verso nuove direzioni. In questo senso, ci aspettiamo grandi cose dall'elezione di Tetsuya Nomura, il creatore di Kingdom Hearts, a game director di FFXV. Questa scelta potrebbe permettere di avere un combattimento cinematografico e spettacolare, ma allo stesso tempo in grado di porre una sfida degna di essere combattuta per il giocatore. Final Fantasy vive della continua tensione tra le battaglie e i momenti narrativi, e se la qualità dei primi viene a mancare anche i secondi ne escono impoveriti. Ma cosa succederebbe se non ci fossero più distinzioni? Lo stile Nomura potrebbe proprio dare vita ad un nuovo modo di concepire i combattimenti, che diventerebbe quindi parte di un unico, grande flusso narrativo.

Recensioni

IL CORAGGIO DI NON GIOCARE

Esiste un lato oscuro e un lato chiaro di Kickstarter. The Banner Saga appartiene senza dubbio al lato chiaro. Il gioco è originale nella narrazione, propone contenuti anche molto maturi ed è innovativo nel sistema di combattimento. Questo succede quando dei creativi lavorano liberamente, senza avere sul collo il fiato caldo del publisher. Non è un caso che le persone dietro The Banner Saga provengano proprio da Bioware. Una compagnia conosciuta un tempo per essere il sinonimo stesso di un intero genere, il gioco di ruolo, salvo poi tradirlo con Mass Effect 3 in favore di un modello action che uccide il gusto della narrazione. Kickstarter permette di dare alle persone esattamente quello che desiderano, e consente ai creativi di portare avanti il loro lavoro senza compromessi. Allo stesso tempo, la mancanza di un controllo dall'alto può rivelarsi un'arma a doppio taglio. È il caso di Broken Age, un gioco che sicuramente rispecchia la nostalgia dei giocatori, ma stenta a fare davvero la differenza. Capitalizzare sui ricordi del passato è un atteggiamento alla lunga dannoso, che non porta da nessuna parte. Su Kickstarter esiste tutta una serie di progetti sicuramente interessanti, ma che non aggiungono nulla di nuovo alla sfera del game design. A volte l'ombra del publisher, anche se è un po' difficile da ammettere, può fare bene ai videogiochi nel complesso. Riflettiamoci un attimo: è davvero giusto riportare in vita gameplay vecchi di più di 10 anni, o è più normale che subiscano una forma di selezione naturale? Kickstarter rischia di dare vita a un'ondata di cloni dal passato, con sviluppatori che puntano a facili guadagni riproponendo la solita minestra riscaldata. Ci auguriamo quindi che sempre più sviluppatori seguano l'esempio di The Banner Saga, proponendo qualcosa che davvero non sarebbe accettato dai publisher mainsream, che sfidi le convenzioni dell'industry e segua direzioni mai tentate prima.

Guglielmo De Gregori

WorldMags.net

IL MANIFESTO DI GR

La critica videoludica è un esame ponderato e argomentato di un'opera multimediale interattiva finalizzato a valutarne correttamente e in modo unitario contenuto ed estetica. Le recensioni di GR si rivolgono ai Conscious Gamer (categoria che ebbe origine sulle pagine di Game Republic n. 34), videogiocatori consapevoli del valore culturale e artistico del medium videoludico e della centralità del gameplay tra i parametri di giudizio. GR rifiuta quindi la vecchia visione della recensione come analisi tecnica del videogioco e si batte per una meritocrazia dell'industria, cercando di orientare gli acquisti dei lettori verso prodotti di qualità.

WINNING ELEVEN

	MARCO ACCORDI RICKARDS	FRANCESCA NOTO	GUGLIELMO DE GREGORI	GIANPAOLO IGLIO	DAVIDE SALVADORI	ANDREA PEDUZZI	LEON GENISIO	RAFFAELE GIASI	VALERIO PASTORE	MICHELE GIANNONE	MANUELE PAOLETTI
WAR THUNDER		7	8		7,5		7	4	4	7	7
DR. LUIGI	7	7	4	7		7	6	6	6	6	
ASSASSIN'S CREED 4: GRIDO DI LIBERTA'		7		7		7	7	5	7	7	7
DRAGON BALL Z: BATTLE OF Z	6	6			7		7	6	7	7	6
WII FIT U	8	7	6			7		4			8
TOMB RAIDER: DEFINITIVE EDITION	9,5	9,5	9		9,5		9,5	9	9,5	9,5	
THE BANNER SAGA		8	9		8	8	7	6	7	7	8
DEMENTIUM II HD					6,5	4	6			8	

WorldMags.net

WorldMags.net

Ampio spazio alla creatività e alla personalizzazione del proprio aereo.

Up: Questa volta è andata male, preparatevi per un bel tuffo.

DETTAGLI

FORMATO: PC, PS4
ORIGINE: RUSSIA
PUBLISHER: GAIJIN ENTERTAINMENT
DEVELOPER: GAIJIN ENTERTAINMENT
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

MEGLIO DI
WORLD OF WARPLANES

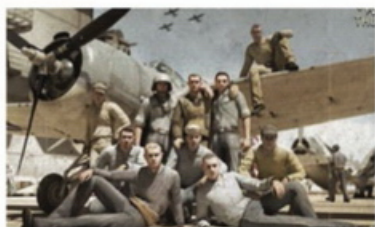
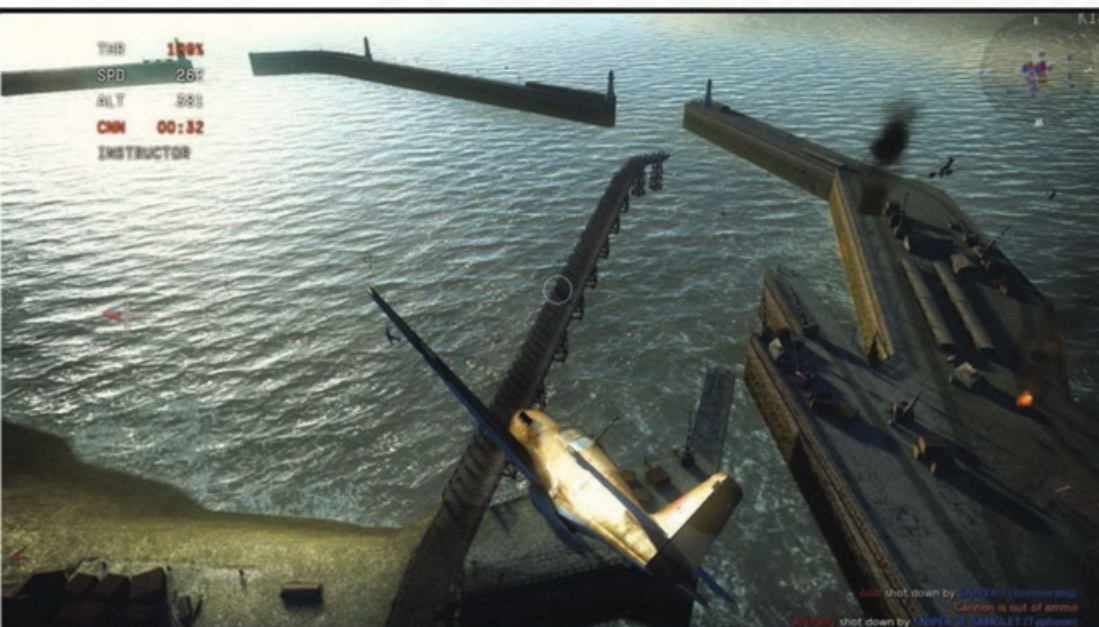
PEGGIO DI
PILOTARE UN CACCIA VERO!

Down: Vediamo dove mi posso andare a schiantare oggi...

DOG FIGHT ONLINE COME NON SI ERANO MAI VISTE

War Thunder

La corsa al free to play, terra promessa video ludica di sviluppatori e publisher almeno in questi ultimi anni, ha raggiunto numeri che nemmeno la maratona di New York City può vantare. Un turbinio di titoli, che si susseguono incessantemente, sta velocemente saturando un mercato (già saturo a dire la verità) complicando la vita dei poveri giocatori ridotti a fare minuziose ricerche, molto vicine all'emblematico "ago nel pagliaio", pur di trovare la tanto agognata qualità. In questo bel marasma fatto di codici, art work, pixel ma soprattutto di tante, anzi tantissime idee, capita che un gioco s'imponga in modo deciso e determinato all'attenzione di tutti, stiamo parlando di War Thunder un ottimo simulatore di battaglie aree multiplayer, sviluppato e prodotto da Gaijin Entertainment. I giovani sviluppatori russi, già conosciuti per Birds of Steel e IL-2 Sturmovik: Wings of Prey, hanno deciso di utilizzare tutta l'esperienza precedente per aggiungere un'altra tacca sul calcio della loro pistola, sarebbe meglio dire sulla coda dell'aereo visto e considerata la loro passione per il campo bellico. L'azione si svolge durante la seconda guerra mondiale, fatto che onestamente rende impossibile non fare il confronto con World of Warplanes, il nuovo capitolo della saga bellica dei bielorussi (quindi una sorta di cugini alla lontana) di Wargaming.net. Leggenda vuole che i laboriosi ragazzi di Gaijin, armati di coraggio e tanta buona volontà, andarono a bussare alle porte di Wargming con l'intento di proporre War Thunder, progetto allo stato embrionale ai tempi. Come nelle migliori storie i ricchi e potenti bielorussi non accettarono l'offerta, creandosi così un terribile antagonista di mercato, animato per di più dal senso di rivalsa. Il gioco comunque si scosta nettamente da quanto proposto in WOWP focalizzandosi molto più sull'aspetto simulativo, a scapito di quello arcade del concorrente. Alcune modalità come quella dinamica, oppure quella storica, esaltano tanto la voglia di War Thunder di immergere il giocatore all'interno di uno degli aeroplani che si sono danni battaglia per la conquista dei cieli della seconda guerra

WorldMags.net

"TUTTO IN WAR THUNDER È BEN BILANCIATO: DALLA SCELTA DEGLI ARMAMENTI ALLE DIVERSE OPZIONI DI VOLO."

GUERRA APERTA

In questi giorni è in corso la closed beta di Ground Force, la nuova espansione incentrata sullo scontro tra carri armati, in lotta per la conquista di lembi di terra. A causa di un rigidissimo embargo non possiamo rivelarvi di più al momento, ma sembra proprio che Gaijin Entertainment abbia imboccato la strada giusta per portare a compimento il progetto di unificare scontri terrestri e aerei, cosa già richiesta a gran voce da tutta l'utenza di Wargaming.net. Sarà solo un caso?

I dettagli del vostro abitacolo sono riprodotti con molta fedeltà.

FAQs

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

Realismo: War Thunder ha dimostrato che alzare un po' l'asticella della difficoltà non è per forza una scelta sbagliata. Il realismo e l'adrenalina trasmessi dal gioco proiettano l'utente dentro la carlinga di un aereo. Non osiamo immaginare cosa potrebbe essere con joystick e Oculus Rift.

mondiale. Oltre la grande cura dei dettagli storici, pensate che scegliendo l'opzione storica il gioco stesso offrirà solo un ventaglio di scelta limitato al periodo della missione e alle fazioni che realmente ne hanno fatto parte; è impossibile non menzionare il realismo offerto dal sistema dei comandi. Tutto in War Thunder è ben bilanciato: dalla scelta degli armamenti alle diverse opzioni di volo fatte di beccheggi e rollii che rendono inizialmente ostico tenere fermo il naso dell'aereo per i piloti alle prime armi.

Il mondo di gioco, che fa da cornice agli scontri non è un soltanto bello sfondo ornativo che svolge la funzione di appagare l'occhio del giocatore, ma è anche, soprattutto in diverse varianti del gameplay, un elemento da dover sfruttare per sconfiggere sugli avversari e vincere la partita. Come ogni MMO che si rispetti anche War Thunder offre il sistema di crescita tipico dei giochi massivi. Sarà possibile scegliere tra le potenti forza aeree di Russia, Giappone, Inghilterra, Stati Uniti e Germania (tra le fila crucche spunta anche qualche aereo italiano). Logicamente ogni nazione avrà i propri punti di forza, ma anche di debolezza, così da spingere i neo cadetti a sperimentare le diverse esperienze ludiche che il titolo ha da offrire. Finite le scaramucce aeree si torna sempre alla base, e per Gaijin casa vuol dire Hangar. È proprio qui che è possibile riparare o potenziare il proprio velivolo grazie ai tanto sudati leoni d'argento (nome della moneta in gioco), che garantiscono inoltre una bella accelerata ai tempi di lavorazione. L'hangar è anche la finestra che permette ai giocatori di spendere moneta reale così da guadagnare qualche piccolo vantaggio. Fortunatamente lo shop del gioco non è troppo invasivo, almeno per il momento, e considerato che rappresenta la prima fonte di guadagno per la softco (che per quanto brava resta pur sempre un'indie) spendere qualche soldino per godere appieno del gioco non sembra poi un peccato da giudizio universale. In conclusione possiamo affermare che War Thunder è un gioco free to play realmente in grado di offrire molte ore di divertimento e gratificazione grazie ad una curva di crescita del proprio alterego virtuale quanto da un buon grado di fedeltà simulativa. Se a queste peculiarità si va ad aggiungere anche un efficace livello di dettaglio, un'ottima manovrabilità (specialmente con una cloche) e il supporto ufficiale al visore Oculus Rift risulta chiaro che il nostro consiglio è di dare una chance al lavoro di Gaijin Entertainment, e se vi cattura di spenderci anche qualche euro , ma non troppi, per poter godere appieno di questa esperienza bellica.

Bruno Manzoni

VOTO 8/10
IL NUOVO DOMINATORE DEI CIELI

CON UN POCO DI GAMEPAD LA PILLOLA VA GIÙ

Dr. Luigi

I festeggiamenti in pompa magna di quello che i vertici di Kyoto hanno ribattezzato l'anno di Luigi ci hanno regalato chicche mica male, partendo dal piacevolmente contorto Super Luigi U per arrivare all'eccellente Luigi's Mansion 2. Con l'arrivo del nuovo anno, però, le cose non sembrano cambiare più di tanto: sarà che nel Regno dei Funghi si utilizza un calendario diverso da quello gregoriano, ma a quanto pare nel 2014 avremo un nuovo anno di Luigi. Anno cominciato con il freddo gennaio e i soliti malanni di stagione che, per il giocatore medio, si traducono nell'ostinata mancanza di uscite nel periodo post-natalizio. Lo staff medico di Iwata e compagni ha quindi messo a punto una cura perfetta per debellare il reiterato disturbo, ripescando dal cassetto delle vecchie glorie l'indimenticato classico dei puzzle game che risponde al nome di Dr. Mario. E cosa c'entra Luigi? C'entra, perché a vestire il camice bianco stavolta sarà proprio il bistrattato fratello minore della panciuta mascotte di Nintendo. Ecco quindi spiegato il titolo Dr. Luigi. Al contrario, è decisamente più complicato spiegare il motivo dell'ennesima di un titolo che, per natura, lascia poco spazio ad aggiunte o migliorie. Complicato, ma non impossibile. Trattandosi di una serie che affonda le proprie radici nel lontano 1990, vale la pena ricordare ai più giovani di cosa si tratti. Il genere è quello dei puzzle a base di blocchi in caduta verticale: siamo insomma dalle parti di Tetris, con la differenza che al posto dei celebri tetramini troveremo pillole bicolore. È Mario (o in questo caso Luigi) a lanciare i medicinali in una boccetta piena di virus blu, gialli e rossi. Lo scopo è quello di allineare quattro elementi dello stesso colore, che siano virus o pillole, al fine di far sparire dallo schermo il blocco formatosi e, piano piano, tutti i batteri che infestano la boccetta. Riempire quest'ultima fino all'orlo equivale al game over. Aggiungete vari livelli di difficoltà e la possibilità di diminuire o aumentare la velocità di caduta delle pillole e il gioco è fatto. Dr. Luigi non può quindi che attenersi alla ricetta prescritta e limitarsi ad aggiungere piccoli elementi e variabili. Tra queste, non poche sono quelle mutuate dalla più recente apparizione del puzzle game su console casalinga, vale

DETTAGLI

Wii U
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: NINTENDO
DEVELOPER: ARIKA, NINTENDO
GIOCATORI: SÌ (ONLINE)

Right: Se non avete amici con cui sfidarvi potete sempre ricorrere alla modalità online. Oppure potreste sfidare il buon vecchio CPU, ma sarebbe piuttosto triste.

FAQs

DOV'È CHE HO GIÀ VISTO I VIRUS COLORATI?
Se non avete giocato a Dr. Mario, forse state parlando di Sterminavirus, o più probabilmente del cameo messo a segno dai tre microbi in Mario & Luigi: Superstar Saga. I tre microorganismi andavano sconfitti facendoli diventare dello stesso colore, un po' come avviene in Dr. Mario. Da giocare assolutamente!

QUALE DELLE TRE MODALITÀ IN SINGOLO È LA MIGLIORE?
Dipende dai gusti. Terapia Mario è la modalità classica, semplice e immediata, adatta ai nostalgici e a chi prende il gioco in mano per la prima volta. Capsule Luigi è la vera novità, più cervellotica e adatta a chi preferisce pianificare le proprie strategie. Sterminavirus è senza dubbio la modalità più semplice e rilassante.

SÌ, MA QUANTO MI COSTA?
Tanto. Dr. Luigi è un titolo appositamente pensato per il digital delivery e che rappresenta poco più di un aggiornamento rispetto al capitolo precedente. Alla luce di ciò, il prezzo di Dr. Luigi appare poco proporzionato. Con qualche euro in meno vi accattate NES Remix, decisamente più consigliato.

WorldMags.net

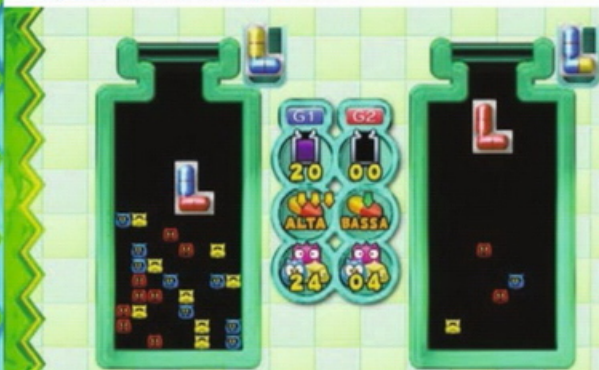
UN MEDICO IN FAMIGLIA

Il primo Dr. Mario viene pubblicato su NES e Game Boy nel lontano 1990 e nasce da un'idea di Gunpei Yokoi, il geniale designer per cui l'attributo di "compianto" non è mai troppo abusato. La formula del gioco, una variante ben studiata di quella alla base del celeberrimo Tetris, funzionava già alla perfezione, tanto da essere riproposta pressoché immutata in innumerevoli collection e aggiornamenti. Tra gli esperimenti più originali troviamo l'inclusione di una versione più soft e rilassante di Dr. Mario in More Brain Training: ribattezzato per l'occasione Sterminavirus, il (mini) gioco funzionava interamente tramite touch screen.

Down: Il design dei virus è cambiato un po' nel corso degli anni, ma si mantiene a metà tra il buffo e il folle. Ci piacciono.

MISSING LINK

(COSA CAMBIEREMMO)

PRIMA E DOPO LA CURA: LA SENSAZIONE DI AVERE DAVANTI IL VECCHIO DR. MARIO & STERMINAVIRUS COMPARSO SU WIIWARE, CON LUIGI AL POSTO DI MARIO, È DIFFICILE DA SCROLLARSI DI DOSSO. A CONTI FATTI LE DIFFERENZE CI SONO, MA AVREMMO PREFERITO QUALCHE NOVITÀ IN PIÙ.

a dire quel Dr. Mario & Sterminavirus che tenne a battesimo lo sfortunato servizio Wiiware. Lo stile grafico utilizzato rappresenta il prestito più lampante: potremmo definire Dr. Luigi un remake HD del predecessore, arricchito da qualche spruzzata di verde qua e là. Non che ci si possa lamentare più di tanto, visto che il comparto grafico fa bene il proprio lavoro con la classica palette cromatica composta da colori accesi e vividi e la buffa caratterizzazione dei personaggi che contraddistinguono lo stile Nintendo. Stesso discorso per il comparto sonoro, pressoché immutato rispetto al precedente capitolo ma capace di regalare motivi orecchiabili che non ne vorranno sapere di uscire dalla vostra testa. Oltre alla modalità classica (qui ribattezzata Terapia Mario), torna anche lo Sterminavirus comparso per la prima volta in More Brain Training su Nintendo DS. In questo caso, i comandi tradizionali lasciano il posto alla premiata ditta composta da touch screen e stilo; il ritmo di gioco, inoltre, sarà decisamente più compassato, garantendo un'esperienza più semplice (troppo?) ma al tempo stesso più rilassante. L'ideale per veloci partite sotto le coperte prima di andare a nanna. Per fortuna non mancano idee inedite e, così come Luigi mostra fiero l'iniziale del proprio nome sul berretto, anche le pillole lanciate dall'idraulico in verde avranno una singolare forma a "L". Almeno questo è ciò che avviene in Capsule Luigi, la modalità principale di questo nuovo episodio. Ben lungi dal rappresentare un mero vezzo grafico, le capsule a L aprono a nuovi scenari e soluzioni di gameplay finora inesplorate dal Dr. Mario. L'approccio al gioco risulta pertanto stravolto, e non sarà strano vedere veterani della serie restare in prima battuta confusi e disorientati. Fortunatamente, bastano una decina di partite per entrare nei nuovi meccanismi. Non manca infine l'intera sezione dedicata al multiplayer, nella quale non basta portare a termine la schermata proposta, ma si rende necessario farlo nel minor tempo possibile, cercando nel frattempo di inanellare "combo" e affibbiare ulteriori capsule all'avversario. In locale ci si diverte come sempre, ma è al gioco online che vanno indirizzati in nostri complimenti per via di abbinamenti veloci e lag completamente assente. Non ci si dovrebbe stupire ma, alla luce del disastroso lavoro fatto con Wii Sports Club, da Nintendo è lecito aspettarsi di tutto in materia di gioco online. In definitiva, il gameplay assuefacente diverte oggi come ventiquattro anni fa, e il demone di "un'altra partita e smetto" non manca di allungare le proprie manacce sui giocatori più carenti in forza di volontà. Peccato che il lavoro di aggiornamento rispetto alla versione precedente sia stato svolto in maniera piuttosto pigra, con le sole capsule a L incapaci di giustificare l'acquisto dell'intero pacchetto. Acquisto tutt'altro che indolore, peraltro: la vera nota dolente è infatti il prezzo decisamente alto rispetto agli standard di riferimento. Insomma, prima di procedere col download vi consigliamo di leggere le avvertenze e consultare il medico di fiducia.

Manuele Paoletti

ASSUMERE A PICCOLE DOSI DOPO I PASTI

Down: Diciamocelo, l'alone squadrato che circonda le pillole in Capsule Luigi è proprio antiestetico. Ma è anche dannatamente utile nelle fasi più concitate.

"DR. LUIGI NON PUÒ CHE ATTENERSI ALLA RICETTA PRESCRITTA E LIMITARSI AD AGGIUNGERE PICCOLI ELEMENTI E VARIABILI"

WorldMags.net

QUANDO IL RISPETTO HA IL COLORE DEL SANGUE

Assassin's Creed IV: Black Flag - Grido di Libertà

Up: Non avrà forse il fascino piratesco di Edward Kenway, né la sua rozza bellezza, ma non c'è dubbio che anche Adéwalé sia un personaggio dal forte carisma. In fondo, anche lui sa come intrattenersi con le belle donne...

DETTAGLI

FORMATO: PS4, PS3, XBOX ONE, XBOX 360, WII U
ORIGINE: FRANCIA
PUBLISHER: UBISOFT
DEVELOPER: UBISOFT QUÉBEC
MULTIPLAYER: NO

IL CANTO DEL DOLORE

Per Grido di Libertà Ubisoft ha preferito utilizzare un approccio sonoro più drammatico e in linea con la gravità del tema trattato rispetto a quanto sentito in Assassin's Creed IV: Black Flag. Ecco così che addentrandosi tra i luoghi di ritrovo degli schiavi si possono udire canti africani che quasi gelano il sangue per la loro malinconia, mentre in nave nessuno canta o ride, preferendo restare in silenzio e aspettare la morte o la speranza, chissà, di essere un giorno finalmente libero. Grido di Libertà è anche questo.

Non abbiamo fatto in tempo a lasciare l'azzurro mar dei Caraibi navigato in lungo e in largo insieme a capitan Edward e la sua fida Jackdaw, che siamo tornati di nuovo nei luoghi di Assassin's Creed IV: Black Flag per scoprire, nei panni di un ex schiavo di colore, l'espansione Grido di Libertà. Questa volta però il tessuto narrativo abbandona le divagazioni abbondantemente fantasy della trilogia La Tirannia di Re Washington (troppo fuori scala per i canoni della serie) per offrirci al suo posto un plot più amaro, di certo più verace, volutamente umile nel voler raccontare una classica storia a base di sangue e vendetta. Grido di Libertà narra le vicende di Adéwalé – quartiermastro della famosa nave sopracitata – quindici anni dopo la fine degli eventi del quarto episodio. In questo arco di tempo Adéwalé è diventato capitano di un vascello pirata e membro della celeberrima Confraternita degli Assassini, ma a differenza del suo ex compagno di avventure dalla bionda barba, le sue uniche velleità sono quelle di eliminare una volta per tutte il problema della schiavitù a colpi di Lama Celata e machete. Quella che mette sul piatto Grido di Libertà è una trama che, nonostante sia capace di mettere bene a fuoco un tema delicato come quello della schiavitù ed esaltarne tutta la sua drammaticità letteraria in una forma neanche così troppo romanzata, in verità serve più che altro a fare da trampolino per giustificare il carattere belluino di questo DLC, che nelle circa cinque ore di gioco necessarie per completarlo saprà offrire un'esperienza assolutamente inedita per la serie. Il cruccio principale del giocatore, manco a dirlo, sarà ovviamente quello di liberare i tanti schiavi che lavorano al soldo dei colonizzatori sia nelle piantagioni che nelle imbarcazioni dedite alla tratta dei prigionieri. Sarà dunque praticamente impossibile perdere il movente delle vostre imprese in Grido di Libertà: ovunque andrete in giro per il nuovo arcipelago proposto in esclusiva per questo DLC, infatti, saprete sempre che l'etica del gioco imporrà la

IDENTIKIT

(COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO)

ASSASSINO NATO: Grido di Libertà offre in assoluto la più brutale esperienza di Assassin's Creed. La violenza dei combattimenti riesce a innescare un sentimento di indignazione talmente vivo, che quasi si percepisce in ogni gola tagliata, in ogni vita spezzata senza alcun rimorso, tutta la sofferenza dei popoli schiavizzati.

"CON IL SUO MACHETE INGORDO DI VITTIME E IL SUO MODO DI COMBATTERE SELVAGGIO, ADÉWALÉ NON È ALTRO CHE LA PERSONIFICAZIONE DEL SENTIMENTO DI RABBIA DI UN POPOLO DROGATO DALL'ODORE ACRE DELLA VENDETTA"

Up: Anche se il sistema di combattimento di Grido di Libertà è chiaramente lo stesso di Assassin's Creed IV: Black Flag, a differenziare un po' le sfide ci sono alcune armi completamente nuove come l'arpione a corda, che Adéwalé può lanciare contro gli avversari sulla falsariga di Scorpion di Mortal Kombat e un potentissimo fucile a canne mozze dalla potenza devastante.

liberazione degli uomini dal controllo degli schiavisti stranieri; in che modo spetterà ovviamente solo a voi deciderlo. Questa consapevolezza, che mai abbandona il giocatore per tutta la durata dell'avventura, traccia una linea guida ben marcata da cui è quasi impossibile deragliare, neanche per sbaglio. Grido di Libertà prende nettamente le distanze dall'opera originale, dove la libertà quasi stordente che accompagna il corso esperienziale di Edward Kenway viene qui sostituita da un'avventura più "chiusa" che segue pedissequamente un ordine ben preciso di eventi e azioni. Se da un lato il gameplay risente di un approccio limitato con l'ambiente, d'altra parte dimostra il coraggio di voler proporre al giocatore un'esperienza nuova che vuole essere diversa in ogni sua parte, pur mostrando il fianco a una sensazione di ripetitività tutt'altro che latente. Benché siano presenti le azioni più classiche ormai note ai fan della serie, in Grido di Libertà il focus è infatti pesantemente incentrato sui combattimenti (sia per terra che per mare), aumentati a dismisura in occasione di questo DLC tanto quanto la presenza sul campo di battaglia dei nemici. Quello che ne viene fuori è senza dubbio un gioco completamente votato alla violenza più bruta, perfettamente coerente al tema trattato, e in cui si registrano con molta probabilità le uccisioni più cruente e crudeli mai viste in tutta la serie; persino più veementi di quelle a cui ci aveva abituato Connor (e ce ne vuole) in Assassin's Creed III. Con il suo machete ingordo di vittime e il suo modo di combattere selvaggio, Adéwalé non è altro che la personificazione del sentimento di rabbia di un popolo drogato dall'odore acre della vendetta. Peccato solo che tutta l'emotività e il dolore trasmesso da ogni singolo colpo inferto non riesca a reggere la pesantezza di un sistema di gioco a tratti fin troppo farraginoso, che forza il giocatore a combattere per liberare gli schiavi unicamente per il proprio tornaconto, inficiando inoltre con la sua linearità sull'ottimo lavoro di caratterizzazione dei personaggi e della trama, e in generale sull'armonia narrativa. Ma il problema di cui sembra più soffrire Grido di Libertà è forse insito proprio nel distaccamento dai toni libertini e goliardici dell'avventura principale, che giocando tutte le carte sul fattore "libertà" ha saputo rinforzare le fondamenta del marchio Assassin's Creed, evitandone il crollo fallimentare. Onore dunque a Ubisoft per aver realizzato un DLC coraggioso, decisamente più onesto di tanti altri prodotti simili, dalla storia avvincente e con un protagonista di carattere, ma dispiace per la stessa dover riconoscere che l'aver trascurato a priori tutti gli aspetti vincenti che hanno fatto di Assassin's Creed IV: Black Flag uno dei migliori action/adventure del 2013, quali la vivacità delle azioni e la varietà delle proposte di gioco, sia da giudicare come uno scivolone che poteva essere, forse, tranquillamente evitato.

Davide Panetta

FAQs

VOTO 7,5/10
CINQUE ORE DI PURA VENDETTA

I GUERRIERI Z TORNANO A DOMINARE L'UNIVERSO DI TORIYAMA

Dragon Ball Z: Battle of Z

Right: Gli scontri con nemici di grandi dimensioni saranno più impegnativi di quelli normali, in quanto bisognerà danneggiarne ogni singola parte del corpo.

Quello dei videogiochi ispirati al mondo di Dragon Ball rappresenta un terreno impervio, costituito sia da numerosi alti che, purtroppo, da altrettanti bassi. Non è un caso che dopo un poco apprezzato Ultimate Tenkaichi, Namco Bandai abbia deciso di concedersi una piccola pausa dallo sviluppo annuale dei titoli ispirati al celebre manga di Akira Toriyama per cercare di ritrovare la giusta strada. Dragon Ball Z: Battle of Z si ritrova così con il gravoso onere di dover risollevare le sorti di una saga le cui recenti trasposizioni videoludiche non hanno fatto altro che deludere i propri fan. Fin dalla prima presentazione del titolo, Namco Bandai ha voluto subito mettere in evidenza qual è la caratteristica che fa di Battle of Z il più innovativo titolo di Dragon Ball degli ultimi anni, ovvero la possibilità di visualizzare fino a otto giocatori contemporaneamente sullo schermo. Una peculiarità che non solo rappresenta l'innovazione più importante di tutto il gioco ma che, come vedremo poco più avanti, ne costituisce il vero e proprio cuore pulsante. Basta dare un rapido sguardo al menù iniziale per rendersi conto delle modalità presenti all'interno del titolo: troviamo infatti soltanto tre tipologie di gioco principali, ovvero la modalità storia, quella cooperativa e quella competitiva. La modalità Storia vi darà la possibilità di ripercorrere le vicende principali di Dragon Ball Z in modo abbastanza completo, attraverso circa 60 missioni che vedono anche la presenza di scontri alternativi e di alcuni combattimenti tratti dai film. All'inizio di ogni missione dovrete selezionare quattro combattenti con cui affrontare il match, al termine del quale guadagnerete punti esperienza che

DETTAGLI

PS3, Xbox 360, PSVita
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: NAMCO BANDAI
DEVELOPER: ARTDINK
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

MEGLIO DI

DRAGON BALL Z ULTIMATE TENKAICHI

PEGGIO DI

DRAGON BALL: RAGING BLAST 2

Down: Vedere tutti questi personaggi su schermo non potrà che fare piacere a ogni fan di Dragon Ball che si rispetti.

"IL PRIMO IMPATTO CON IL SISTEMA DI COMBATTIMENTO DI BATTLE OF Z PUÒ RISULTARE ALQUANTO SPIAZZANTE, A CAUSA DI UNA MAPPATURA DEI TASTI TUTTO SOMMATO ATIPICA"

Down: La personalizzazione dei personaggi appare ben fatta e offre molteplici combinazioni di potenziamenti che influiranno in modo evidente sull'andamento degli scontri.

Down: È stato confermato che alcuni personaggi arriveranno tramite DLC, tra cui Bardak Super Sayan e Vegeth Super Sayan.

LA BATTAGLIA DEGLI DEI

Il titolo di Dragon Ball Z: Battle of Z trae chiaramente spunto dall'ultimo lungometraggio uscito il 30 marzo 2013 nei cinema giapponesi e intitolato "Dragon Ball Z: Battle of Gods". Il roster di combattenti presenta infatti anche personaggi tratt i da questa pellicola, quali il Dio della Distruzione Lord Bills e Goku Super Sayan God.

FAQs

QUANTI SONO I PERSONAGGI GIOCABILI?
Il numero di personaggi giocabili ammonta a 70, cifra che comprende anche le diverse trasformazioni di ogni lottatore. Da segnalare, purtroppo, la mancanza di personaggi tratti dalla serie di Dragon Ball GT.

SONO PRESENTI LE TRASFORMAZIONI IN-GAME?
No, gli sviluppatori hanno preferito non inserire questa caratteristica per lasciare spazio alla possibilità di formare squadre composte da più versioni dello stesso personaggio (per es. è possibile creare una squadra composta da tutte le forme di Goku).

OLTRE A QUELLE DESCRITTE CI SONO ALTRE MODALITÀ ONLINE?
Oltre al Versus a squadre e alla Co-op, sono presenti anche la modalità Battle Royale, che rappresenta un vero e proprio "tutti contro tutti", e la Dragon Ball Grab, dove due squadre si combattono per cercare di raccogliere le 7 Sfere del Drago.

vi faranno salire di livello nonché delle carte potenziamento che vi consentiranno di personalizzare le statistiche dei vari personaggi. Da segnalare la presenza di spettacolari boss-fight contro nemici di grandi dimensioni, quali Vegeta Ohzaru e il demone gigante Hildegarn, sempre in grado di garantire un buon livello di sfida. A tal proposito il primo impatto con il sistema di combattimento di Battle of Z può risultare alquanto spiazzante, a causa di una mappatura dei tasti tutto sommato atipica che può dare l'impressione di trovarsi di fronte a un battle system abbastanza approssimativo. In verità le meccaniche di combattimento si riveleranno ben presto essere contraddistinte da un certo livello di profondità, che sarà persino in grado di regalare qualche soddisfazione una volta acquisita una buona padronanza dei comandi; è proprio in tal senso però si avverte fortemente la mancanza di una modalità allenamento con cui potersi esercitare nell'esecuzione delle varie tecniche. La modalità storia di DBZ: Battle of Z è l'unica in single player presente, dal momento che la scelta degli sviluppatori è stata quella di realizzare un gioco esplicitamente incentrato sull'online e sulla cooperazione. Ed è non a caso proprio nelle modalità online che il gioco dà il meglio di sé: la modalità "Cooperativa" vi permette di affrontare le missioni della storia in compagnia dei vostri amici, mentre la "Battaglia online" rappresenta la classica modalità versus, che permetterà di mettere in scena scontri tra due squadre di quattro giocatori. Eppure, nonostante i match possano spesso risultare alquanto caotici (la funzione di lock sull'avversario si rivelerà essere fondamentale) visto il numero di personaggi su schermo, questi appaiono tuttavia contraddistinti da una certa tatticità dovuta alla buona diversificazione del roster di personaggi, che vengono distinti in 4 tipologie: i combattenti più votati agli attacchi melee, quelli che fanno degli attacchi a lunga distanza la loro arma vincente, quelli di tipo "Interferenza" (che sono appunto specializzati nell'interferire con l'attività nemica) e infine i cosiddetti "Supporto", il cui compito è quello di donare energia e punti vita ai compagni in difficoltà. A testimoniare l'importanza rivestita dal gioco di squadra è anche la presenza di mosse di gruppo, come per esempio gli attacchi "Synchro", che vedono due guerrieri colpire contemporaneamente il medesimo bersaglio con una serie di attacchi combinati, o gli attacchi "Inseguimento", che consistono nello scagliare il nemico verso i nostri alleati che provvederanno a continuare a respingerlo. E se è vero che anche l'occhio vuole la sua parte, dal punto di vista tecnico il titolo Namco offre una grafica in cel-shading di buona fattura, con personaggi ben modellati e fedeli a quelli del manga nonché arene sufficientemente vaste che riproducono in modo convincente le tipiche ambientazioni delle avventure di Goku e compagni. Il risultato dell'esperimento firmato Artdink insomma è un gioco che riesce a portare una ventata d'aria fresca all'interno di questa saga, ma che appare comunque segnato da alcune gravi mancanze, quali un numero di combo effettuabili non particolarmente elevato, lo scarso numero di modalità per giocatore singolo e la mancanza di una modalità multigiocatore in locale. Passando sopra questi aspetti, il gioco riesce comunque a trasmettere le sensazioni tipiche di Dragon Ball, grazie soprattutto alla possibilità di vedere ben otto giocatori simultaneamente su schermo affrontarsi in scontri frenetici e tattici, rendendo di fatto DBZ: Battle of Z una buona base di partenza che in futuro, con i dovuti miglioramenti, potrebbe riportare la saga ai fasti di un tempo.

Stefano Messina

NEL MONDO
(GIOCARE ONLINE)

FLUIDITÀ: CONSIDERANDO LA QUANTITÀ DI PERSONAGGI SU SCHERMO, LA MODALITÀ ONLINE PRESENTA UN NETCODE GENERALMENTE SOLIDO, CHE SPORADICAMENTE DÀ LUOGO A FENOMENI DI LAG. L'UNICA PECCA È RAPPRESENTATA DA TEMPI DI MATCHMAKING UN PO' TROPPO LUNGHI.

VOTO 7/10
TUTTO SOMMATO UN ESPERIMENTO BEN RIUSCITO.

Right: Raggiungere un buon feeling con il Game Pad è il segreto per la riuscita di ogni allenamento.

CI VUOLE UN FISICO BESTIALE

Wii Fit U

DETTAGLI
FORMATO: WII U
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: NINTENDO
DEVELOPER: NINTENDO
MULTIPLAYER: SÌ / SI ONLINE

BELLO COME
XBOX FITNESS

PEGGIO DI
WII FIT PLUS

Giulia Smeraldo

VOTO 7/10
UN TITOLO CHE MOSTRA IL MEGLIO DI SÉ CON GAME PAD E FIT METER

Come i fratelli Abbagnale, potrete cimentarvi in una sessione di allenamento sportivo a base di canottaggio.

MISSING LINK

(COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO)

MOTIVAZIONE: Anche in questo capitolo, il difetto principale è che si lascia troppo "libero" il giocatore: nonostante siano presenti delle routine consigliate di allenamento, mancano dei programmi giornalieri organizzati che "obblighino" l'utente a fare attività.

NATA PER SOPRAVVIVERE

Tomb Raider: Definitive Edition

DETTAGLI

PS4, XBOX ONE
ORIGINE: USA
PUBLISHER: SQUARE ENIX
DEVELOPER: CRYSTAL DYNAMICS
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

MEGLIO DI
UNCHARTED 3

PEGGIO DI

LARA CROFT IN CARNE E OSSA!

La riedizione per PS4 e Xbox One del Tomb Raider uscito quasi un anno fa sulla passata generazione è una versione non nuova, ma certamente più compiuta e convincente. Sulla bontà del titolo Game Republic si è già espressa mesi fa, e l'opinione non è cambiata: si tratta ancora di un titolo eccellente, sentito, appassionato. Un viaggio, non solo nei meandri dell'isola di Yamatai, ma anche all'interno di Lara stessa, dove assistiamo alla sua crescita psicologica e alla sua maturazione da superstite a sopravvissuta. Un reboot della serie rischioso, una scommessa vinta dai ragazzi di Crystal Dynamics che azzerando ogni cosa piazzano Miss Croft in un ambiente ostile, dove l'accenno di civiltà che si trova al suo interno è ancora più crudele e selvaggio della natura stessa. I miglioramenti sono quasi esclusivamente a livello grafico, e su questo il lavoro svolto è oggettivamente di grande pregio. Non è una questione di semplici texture in risoluzione maggiore o una vegetazione finalmente realistica, che si muove quando ci passiamo attraverso o quando tira del vento. L'espressività dei personaggi è ora più convincente e la nuova Lara stupisce sinceramente per il dettaglio raggiunto in questa nuova veste: completamente ricostruita, restituisce un nuovo senso di empatia, accentuato da dettagli come il taglio degli occhi o dalle sue condizioni fisiche. Il corpo della povera Lara si copre di fango, polvere, terra e sangue in maniera molto più credibile rispetto al passato. E l'azione, così legata a quel determinato e indomabile avanzare della nostra eroina, scorre con una fluidità davvero solida e appagante, grazie finalmente ai 60 fotogrammi al secondo costanti. Completano il pacchetto delle aggiunte una serie di effetti interessanti, che sfruttano il potenziale delle nuove console, come una gestione della fisica molto migliorata, specie sui capelli e sulle animazioni, e l'uso dei controlli touch e dei comandi vocali. A questi ultimi è infatti delegata l'apertura della mappa e il cambio d'arma in sostituzione della croce digitale, mentre fanno ancora la loro figura le pagine di diario lette direttamente dagli altoparlanti del pad PS4. E sempre in campo di suoni, la colonna sonora è sempre magnifica, e sono stati fortunatamente corretti i problemi di equalizzazione che affliggevano il doppiaggio italiano. Tirando le somme, possiamo dire che questa edizione definitiva convince e dona al capolavoro di Crystal Dynamics un nuovo splendore.

Adriano Di Medio

IDENTIKIT

(COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO)

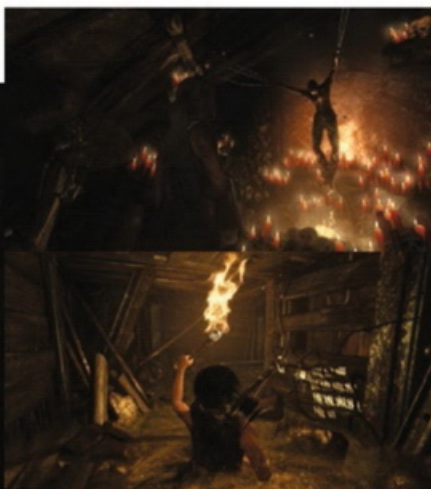
DEFINITIVA: Chi vorrà acquistare l'edizione next gen dell'avventura di Lara si ritroverà tutti i contenuti del gioco originale, più una piccola manciata di extra, tra cui una decina di costumi aggiuntivi.

Down: Lo sguardo della predatrice, l'occhio della tigre.

VOTO 9/10

L'ESPERIENZA CON LARA DEFINITIVA

WorldMags.net

WorldMags.net

Down: La crescita di livello, che dipende dal numero di uccisioni in battaglia, vi permetterà di equipaggiare oggetti sempre più potenti.

UNA FIABA NORDICA PER LO STRATEGICO CHE NON TI ASPETTI

The Banner Saga

Per centinaia di anni umani e Varl, una razza di giganti dalle lunghe corna, hanno convissuto sopportando la reciproca presenza, ma adesso il risveglio dei misteriosi Dredge ha costretto i due popoli ad allearsi. Stoic Studio ci narra quindi del viaggio fatto da Rook, capo villaggio dell'est, insieme a sua figlia Alette, per riuscire ad aggregare un esercito in grado di fermare l'avanzata dei pericolosi Golem. Il viaggio è guidato, le tappe fisse e nel fluire lento degli eventi prende vita il solido gameplay di The Banner Saga. I villaggi che visiterete fungeranno da eleganti menu per gestire il party e le vostre risorse: sia qui che durante gli spostamenti vi saranno degli incontri con altri personaggi e vi sarà data l'opportunità di fare delle scelte che avranno conseguenze tangibili non solo sul finale della storia, ma anche nell'immediato. In questi momenti il titolo sembra quasi tradire un'anima da "avventura testuale", vista la gran mole di dialoghi che presenta. Se da un lato questo farà calare pericolosamente il ritmo dell'azione, dall'altro tali fasi contribuiranno a immergervi totalmente nel mondo di gioco. Le battaglie si svolgeranno in arene chiuse, con visuale isometrica. Il sistema di turnazione garantita permetterà un botta e risposta con il nemico, almeno sino a quando una delle due fazioni non rimarrà con un solo combattente (Pillage mode). Le schermaglie risulteranno divertenti ed appassionanti, nonostante il terre-

DETTAGLI

PC
ORIGINE: USA
PUBLISHER: VERSUS EVIL
DEVELOPER: STOIC STUDIO
GIOCATORI: 1

MEGLIO DI
SHINING FORCE

PEGGIO DI
FINAL FANTASY TACTICS

MISSING LINK

COSA CAMBIEREMMO

LOCALIZZAZIONE: IN UN GIOCO DOVE I PROTAGONISTI HANNO COSÌ TANTO DA RACCONTARE CI SAREBBE PIACIUTO UN PICCOLO SFORZO IN PIÙ DEDICATO ALLA LOCALIZZAZIONE NELLE VARIE LINGUE. PER MEGLIO GODERE DELLA "VERBOSITÀ" DEI NOSTRI EROI E CALARCI ANCOR DI PIÙ NEL GELIDO MONDO DEGLI "STENDARDI"

Due saranno i parametri da tenere in considerazione: Armatura e Forza. Quest'ultima indica sia i punti vita a disposizione che il danno inflitto agli avversari.

Adriano Lorenzin

VOTO 7,5/10

UN TITOLO CORAGGIOSO E PIENO DI STILE.

WorldMags.net

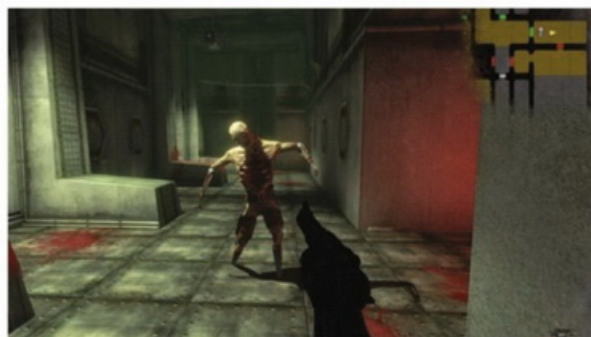
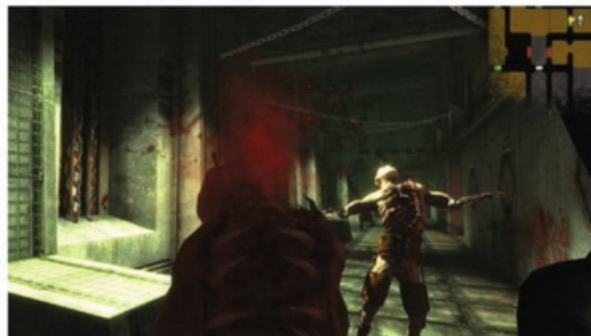
WorldMags.net

LA NUOVA "DEFINIZIONE" DI PAURA?

Dementium II HD

Down: Le armi più potenti del gioco impiegano entrambe le mani del protagonista, pertanto non possono essere utilizzate insieme alla torcia.

DETTAGLI

PC
ORIGINE: USA
PUBLISHER: DIGITAL TRIBE
DEVELOPER: MEMETIC GAMES
MULTIPLAYER: NO

Nonostante un riscontro commerciale poco clemente, i due episodi di Dementium hanno portato, a loro tempo, una svolta cruenta e inquietante nel catalogo Nintendo DS, orientato a toni molto meno estremi. Poco più di tre anni dopo l'uscita Dementium II ci riprova, approdando su Steam con un coraggioso remake in HD.

Prigioniero del Bright Dawn Treatment Center, il protagonista William Redmoore è ancora costretto a sfuggire agli schemi del misterioso Dottore e agli scherzi della propria psiche, mentre passa in maniera inspiegabile dal piano della realtà a una dimensione ultraterrena colma di indicibili orrori.

Abbandonato il secondo schermo, Dementium II rimane un accettabile sparatutto a tematica horror, decisamente più orientato all'azione rispetto al primo capitolo. William dovrà difendersi da secondini e creature mostruose di ogni genere per mezzo di scontri non particolarmente soddisfacenti: le armi bianche non danno alcuna sensazione di "peso" e concretezza, mentre con quelle da fuoco risposta dei comandi e rilevazione delle collisioni non sono per nulla precise, restituendo un'esperienza piuttosto grossolana.

Peccato anche per l'atmosfera poco convincente, ammazzata definitivamente, per quanto strano possa suonare, proprio dal restyling grafico. Lontano anni luce dall'originale per DS, l'aspetto di questa versione HD è comunque assolutamente imparagonabile anche alle più modeste tra le uscite recenti: il gioco di luce e oscurità garantito dall'utilizzo della torcia è decente, ma le ambientazioni appaiono piatte e scialbe, mentre i nemici assumono un aspetto "pulito" e quasi cartoonoso che li rende addirittura molto meno minacciosi delle più ruvide apparizioni della versione DS, sottraendo molto all'impronta horror, salvata solo da un campionario di immagini sufficientemente violente e perverse.

Quello che rimane, dunque, è un'avventura che riesce ad attirare solo a tratti: l'esplorazione risulta piacevole ma non particolarmente efficace, e solo la ricerca di oggetti e pochi puzzle arrivano a spezzare la monotonia degli scontri. Insomma, se in terra DS Dementium II poteva emergere grazie anche alla scarsa concorrenza, su PC deve fare i conti con standard ben diversi, che contribuiscono a esporne clamorosamente le numerose pecche. Perfino il prezzo di 13,99€ appare elevato per il tipo di prodotto, e non riesce a far guadagnare punti a un ritorno poco felice.

Pasquale Parisi

MISSING LINK

[COSA CAMBIEREMMO]

ATMOSFERA: le ondate continue di mostri in una determinata aerea, dalla quale si può uscire solo dopo averli eliminati, possono funzionare negli hack 'n slash, ma dovrebbero essere bandite dai titoli che pretendono di avere un'atmosfera coinvolgente.

VOTO 5,5/10
UNA CONVERSIONE RIUSCITA A METÀ

Down: Non era il momento giusto per perdere la testa...

WorldMags.net

MMO REPUBLIC

a cura di Bruno Manzoni

UN GENERE UNA VOLTA ELITARIO DIVENTA CASUAL

Non è un paese per Hardcore Gamer

Proprio come tutto quello che ci circonda anche i MMO cambiano, si evolvono nel tempo. Quello che una volta era considerato un aspetto fondamentale del gameplay oggi viene consegnato alla pattumiera della storia a vantaggio di nuove, e forse, più interessanti feature. Il cambiamento genera inopinabilmente diversi stati d'animo che dividono gli appassionati tra i tradizionalisti, che non vedono di buon occhio i cambiamenti, e i progressisti, ovvero quella frangia di giocatori affascinata dalle nuove meccaniche, anche le più ininfluenti. Basta fare una breve ricerca su internet per scontrarsi contro un enorme sciame di diverbi, anche feroci (d'altronde sembra che ultimamente la rete serva solo a distruggere il lavoro degli altri) tra le opposte fazioni. Uno dei temi più caldi è senza dubbio rappresentato dal presunto, ma non troppo, abbassamento di livello della difficoltà dell'attuale generazione di giochi online. Onestamente sembra davvero che i MMO abbiano svestito i raffinati panni tipici dei giochi di nicchia, preferendo invece un abbigliamento più casual, sedotti, ma anche costretti, a seguire il canto delle sirene rappresentato dal vile denaro. Rispetto allo scorso decennio, produrre giochi online è diventato molto più costoso perché le software house cercano di andare incontro alle crescenti esigenze dei giocatori. Tutta la moderna utenza massiva cerca in gioco una grafica sempre più realistica, dei combattimenti più intesi rispetto al passato e scontri epocali comprendenti centinaia di altri giocatori. Chiaramente questi sistemi costano un sacco soldi, e se a questo fattore si unisce l'allargamento della visione d'insieme generato dall'arrivo di World of Warcraft, risulta chiaro del perché un gioco debba ottenere almeno un paio di milioni di utenti per non essere considerato un fallimento. Giochi come Ultima Online o EverQuest, considerati dei successi indiscussi al tempo delle rispettive release grazie alla formazione di community mondiali, composte da poche centinai di migliaia di utenti, erano volutamente progettati come reali sfide per i giocatori; oggi quel modo di sviluppare i giochi non potrebbe mai conciliare con le nuove esigenze dei produttori, costretti a mirare al "bersaglio grande" rappresentato dai giocatori occasionali che in termine numerico significano milioni di utenze in più, e quindi il raggiungimento della soglia minima di sopravvivenza sul mercato attuale. Fermandosi ad analizzare i giochi moderni

ci sono molti esempi che evidenziano come i MMO siano scesi dal piedistallo elitario "hardcore" per accomodarsi su un gradino leggermente più basso "casual" più largo è confortevole. Partiamo con gli spostamenti. Una volta viaggiare per il mondo di gioco di un titolo massivo era arduo e pieno di pericoli. Avventurarsi tra le siepi di un fitto bosco, o esplorare una zona vulcanica, ricca di bocche stracolme di lava (...le ambientazioni dei MMORPG sono abbastanza inflazionate, ormai da tempo immemore...) era tanto eccitante quanto problematico, soprattutto al momento di dover tornare indietro per vedere il bottino faticosamente racimolato. I punti che permettevano gli spostamenti veloci erano veramente rari quindi l'unico modo per tornare in una zona sicura era quello di incamminarsi passando da zone ricche di insidie. Oggi il brivido e l'incertezza di attraversare a piedi intere mappa brulicanti di nemici, pronti a dare battaglia, si è praticamente estinto così da lasciare spazio a forme di spostamento ben più rapide e sicure: teleport, in grado di materializzare il proprio avatar in qualunque posto in meno di un batter di ciglia, seminati ovunque, cavalcature volanti che dimezzano il tempo necessario per raggiungere la destinazione prefissata, e lunghi e grossi sentieri mai battuti da nemici in cerca del vostro sangue digitale. Un'altra caratteristica che evidenzia la brusca virata Casual è il nuovo standard del "ritorno dalla morte". Una volta, quando un personaggio moriva, il giocatore veniva riportato in un determinato bind point sotto forma di spirito ed era costretto a correre verso il corpo esanime del proprio personaggio per resuscitarlo. Capitava spesso che la morte abbracciasse i personaggi in luoghi ben lontani dai cimiteri, costringendo, di fatto, il giocatore a correre, sotto forma di figura empirica, per circa quindici/venti minuti alla ricerca del corpo. I nuovi giochi MMO hanno rinunciato alla corsa al cadavere in favore di respawn più rapidi ed in punti vicini al luogo della morte.

Anche le famigerate incursioni in PVE sono un emblema della semplificazione moderna dei giochi massivi. Una volta le incursioni erano considerate delle vere e proprie imprese che, per essere superate necessitavano la presenza di intere fazioni di giocatori. Il superamento di queste difficili prove non era assolutamente istanziato, né tanto meno legato al tempo. Non era raro dividere le incursioni in due distinte sessioni di gioco a causa della grossa mole di tempo, e di impegno necessario il superamento delle stesse. Oggi invece un "raid" normale richiede solo venticinque giocatori e non impiega più di tre, quattro ore. Volendo si può addirittura affrontare la versione ridotta per dieci giocatori così da non perdere la possibilità di godere del contenuto anche quando non si raggiunge il termine minimo dei 25 giocatori. Guardando l'insieme delle caratteristiche che fanno oggi un MMO, risulta chiaro che l'approccio Casual è diventato il nuovo standard. La possibilità di raggiungere il CAP level senza mai giocare in gruppo con altre persone o addirittura senza mai uccidere un solo nemico, sono delle prove inequivocabili di cambio di rotta netto intrapreso dalle software house già da troppo tempo. Il desiderio da parte delle software house di andare incontro a quella fascia d'utenza che non può dedicare troppo tempo al gaming, ma che giustamente vuole godere appieno delle feature del gioco, ha alimentato a dismisura la nuova generazione di fast food MMO, dove tutto e subito sono la parola d'ordine. Fortunatamente per gli hardcore gamer esistono ancora giochi sul mercato che fanno della difficoltà e della dedizione il proprio dogma, giochi come EVE Online, e si spera anche qualche nuovo titolo in arrivo da Kickstarter, quindi non tutto è perduto.

Up: Minecraft può vantare tantissimi meriti, tra i quali un gameplay non troppo semplificato.

Left: I Khajiit, insieme agli High Elf ed i Wood Elf costituiscono l'alleanza chiamata Alderi Dominion.

OCULUS RIFT ITALIA
IL PRIMO SITO ITALIANO SU OCULUS RIFT
www.oculusriftitalia.com
www.facebook.com/oculusriftitalia

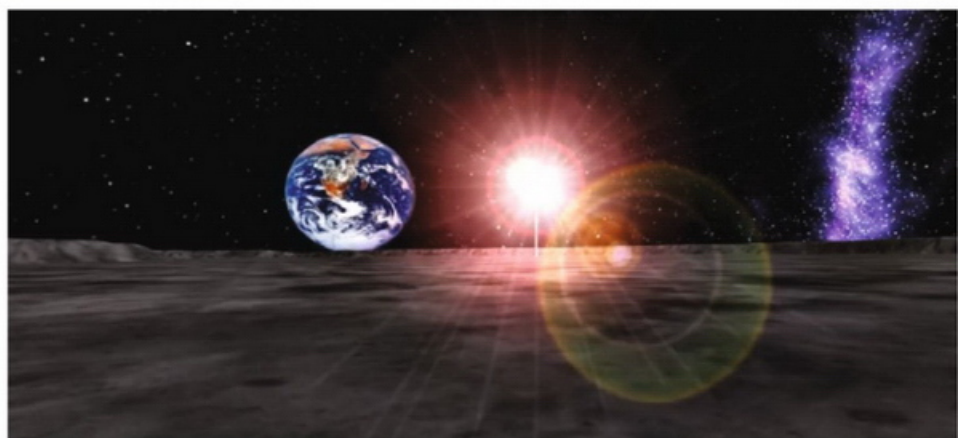
a cura di Federica Farace

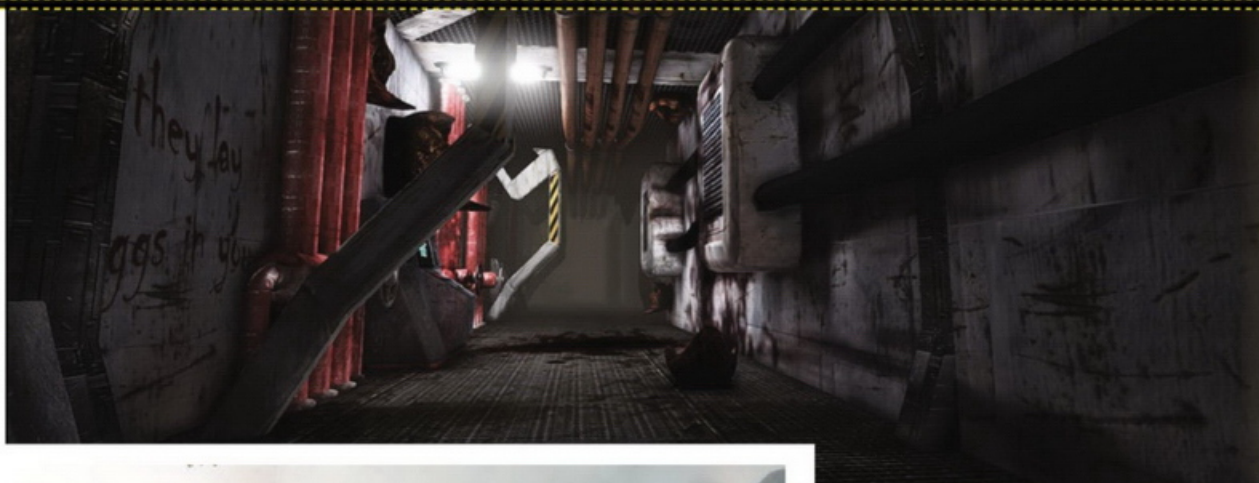
UNELLO DESIGN SCRIVE IL NUOVO MANIFESTO DELLA NARRAZIONE INTERATTIVA

Lunadroid 237

Come abbiamo già avuto modo di ripetere più volte in questa sede, Oculus Rift ha già apportato tante piccole rivoluzioni alla scienza del game design, ma il rinnovamento dei suoi codici più collaudati è tra quelle più interessanti. L'avvento del Rift ha infatti portato una ventata di freschezza nella scena indie, che ha potuto esplorare per la prima volta dei territori completamente vergini, grazie alla realtà virtuale. Ed è proprio di esplorazione, spaziale nella fattispecie, che tratta Lunadroid 237, definito dalle community online di appassionati rifters uno degli esperimenti più sconvolgenti finora realizzati per il visore. Appena indossato il visore, vi ritroverete improvvisamente catapultati su un suolo alieno. L'apparizione in lontananza della nostra amata Terra vi indicherà che, al contrario, vi trovate a camminare sulla più che familiare Luna. Facile definire Lunadroid 237 un'esperienza, più che un gioco, e del resto Oculus Rift ci sta rivelando che la definizione di videogioco è sempre più difficile da afferrare. Lunadroid 237 non vi dà informazioni, al contrario lavora sul senso del mistero, riducendo al minimo l'interazione. Ma poco importa perché la narrazione sarà portata avanti senza alcun uso di cutscene e, anzi, sarete voi stessi a farne parte. Il setting è, come scoprirete più avanti, storico, ma non solo. Troverete di fronte ai vostri occhi le testimonianze del famoso allunaggio del 1969, come la prima impronta dell'uomo sulla luna e la bandiera americana. Quello che si preannuncia come un semplice diorama, si rivela essere qualcosa di più, un'esperienza turbante che lascia un messaggio ben preciso sul posto dell'umanità nell'universo. Non vi diciamo nulla per non rovinarvi la sorpresa, ma possiamo comunque preannunciarvi l'enorme intensità drammatica del suo epilogo. Nato come un esperimento di un giovane developer indie, il gioco va in netta controtendenza con l'intera industria del videogioco, dimostrando che non è necessariamente con l'adrenalina e le esplosioni che si costruisce il senso d'immersione.

FORMATO:	PC
ORIGINE:	USA
PUBLISHER:	TBA
DEVELOPER:	Unello Design

Lo spazio è uno degli ambienti più facile in cui immergersi: non avendolo (probabilmente) mai visto in vita sua, il giocatore si lascia ingannare dall'ambiente virtuale.

È facile ritrovare il DNA di giochi indie come The Graveyard in Lunadroid237. Ma tutti questi esperimenti erano sempre bloccati da un ostacolo clamoroso: lo schermo.

WorldMags.net

Non esiste un horror a tema spaziale in cui non si attraversi almeno un corridoio angusto e buio!

I bozzetti presenti sul sito ufficiale fanno ben sperare sulla varietà di ambientazioni che Ghostship proporrà.

Ghostship Aftermath

→ La cosa più vicina a Dead Space con Oculus Rift

FORMATO:	Windows, Mac, Linux, PS4, XboxOne
ORIGINE:	Regno Unito
PUBLISHER:	TBA
DEVELOPER:	Shaun T. Williams

Molto si è discusso sulle pagine virtuali di Oculus Rift Italia a proposito del rapporto, molto stretto, esistente tra il genere horror e la realtà virtuale. **Ghostship Aftermarth** non è nient'altro che l'ennesima dimostrazione pratica di quanto questo matrimonio sia solido. Ghostship sarà disponibile su tutte le piattaforme entro la fine del 2014 ma per ora è presente solo su Steam Greenlight in una versione demo pensata e sviluppata per Oculus Rift dal titolo Ghostship Aftermarth. Questa demo è di fatto un assaggio di quello che sarà Ghostship: qui viene data al videogiocatore la possibilità di visitare alcune delle location del survival horror multipiattaforma in uscita prossimamente. Per non svelare troppo sulle meccaniche di gioco e la trama di Ghostship, Aftermarth si presenta esclusivamente come un breve gameplay basato sull'esplorazione di una stazione spaziale e sulla risoluzione di enigmi. Immediatamente il giocatore viene catapultato in una situazione di tensione, grazie anche al potere immersivo della realtà virtuale. La CDF Goliath versa in una condizione di totale abbandono, il sistema elettrico ha problemi di funzionamento e costringe il giocatore a proseguire nell'esplorazione in una quasi totale assenza di luce. Nella penombra è facile confondere le forme e gli oggetti: qualcosa di strano e furtivo si aggira nei lunghi e bui corridoi. Cosa è accaduto sulla Goliath, preziosa e immensa colonia spaziale della Defence Force? Perché parte dell'equipaggio è scomparso e la restante metà è stata brutalmente uccisa? Fortunatamente la demo termina al momento giusto, pur non svelando troppo della trama riesce a suscitare l'interesse del giocatore in merito ai misteriosi e truculenti avvenimenti accaduti prima del suo arrivo sulla stazione spaziale. Una trovata davvero geniale quella di Aftermarth, un'esperienza che mette sul piatto le innovazioni concettuali che la realtà virtuale mette potenzialmente a disposizione degli sviluppatori. Non è ancora confermato il supporto a Oculus Rift per Ghostship, ma da quello che si può vedere in Aftermarth sarebbe sicuramente una carta vincente per questo sci-fi horror indie dalle grandi potenzialità.

Una strana sensazione di deja-vù

L'horror sci-fi è un genere che in ambito videoludico ha avuto fortune alterne nel corso degli anni, basate fondamentalmente su grandi titoli di successo come l'immortale saga di Doom. I canoni da rispettare sono circoscritti da quelle stesse caratteristiche che hanno decretato il successo del genere: corridoi angusti, stazioni spaziali immense, forme di vita aliene aggressive. È evidente che il rischio di incappare in una spiacevole sensazione di deja-vù è sempre dietro l'angolo soprattutto quando il titolo manca di tratti stilistici marcatamente personali. Purtroppo Aftermarth ha mostrato qualche segnale negativo in questo senso: la strizzatina d'occhio alle atmosfere di Dead Space è evidente fin dai primi minuti. La speranza è che la location mostrata, la CDF Goliath, sia solo una minima parte di un'esperienza ben più ricca e varia.

WorldMags.net

App Republic

A cura di Davide Panetta

I MIGLIORI DEL MESE

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

FORMATO: **iOS, Android** | SVILUPPO: **Rockstar Games**

Ogni volta che si pensa a quanto l'evoluzione tecnologica nel campo della telefonia mobile sia stata esponenziale negli ultimi anni, un brivido corre lungo la schiena: + incredibile pensare come oggi un titolo come Grand Theft Auto: San Andreas, possa girare con assoluta tranquillità in uno smartphone. In effetti cose di questo tipo non dovrebbero ormai sorprendere più di tanto visto quello a cui siamo abituati a portare nelle nostre tasche tutti i giorni, ma resta vero che, soprattutto per chi dieci anni fa giocò al titolo originale su una PS2 ancora in stato di grazia, trovarsi un capolavoro di questo calibro nel palmo della proprio mano, per giunta con un restyling grafico in alta definizione, fa comunque certo effetto. La sorpresa di riscoprire per la seconda volta ogni metro quadrato dell'enorme mappa di San Andreas, le sue miriadi di attività, i suoi folli personaggi, e la sua colonna sonora indimenticata e indimenticabile, è la vera forza di questo remake che non ha nient'altro da dire che "Sono San Andreas e sono nel tuo cellulare!". Si tratta non solo di uno dei più importanti free roaming della storia del Videogioco ma anche di una delle più aggressive critiche sociali mai apparse sotto forma di pixel e texture. Se proprio dovessimo fare un appunto negativo al gioco potremmo dire che i controlli non restituiscono il feeling di un vero controller, ma questo lo sapevate già. O no?

9,5/10

FIGHTBACK

FORMATO: **iOS, Android** | SVILUPPO: **Chillingo Ltd**

Quando si pensa agli anni a cavallo tra gli Ottanta e i Novanta, al videogiocatore un po' più"maturo" viene automatico pensare alla guerra tra Sega Megadrive e Super Nintendo, ai primi giochi in simil 3D e ai bei temi delle sale giochi. Quando si pensa a queste ultime, si pensa anche ai mitici picchiaduro a scorrimento, che proprio in quegli anni spopolavano un po' come gli FPS oggi. Da Double Dragon a Final Figh continuando ancora con Capitan Commando e Cadillac and Dinosaurs, il boom di cazzotti in digitale spadroneggiava su tutto e tutti a suon di centinaia di gettoni. Oggi le cose stanno diversamente e i picchiaduro a scorrimento sembrano davvero roba da museo; ai ventenni non piacciano e questa è una triste realtà. Ninja Theory ha però capito che un buon modo per riproporre il genere alle masse fosse quello del mobile gaming e del profittevole free-to-play. E così è nato Fightback, un titolo capace di riproporre in forma moderna l'appeal dei grandi titoli del passato grazie al forte richiamo alla tradizione action movie anni Ottanta e un sistema di combattimento fluido anche con i famigerati controlli touch. Trattandosi di un titolo moderno troverete anche un sistema di crescita del personaggio molto profondo con tanti parametri da livellare e oggetti da compare, anche se purtroppo il modello di distribuzione si fa sentire pesantemente a causa delle iniezioni di denaro quasi obbligatorie per procedere. Come dire... bello ma venale!

VOTO 8/10

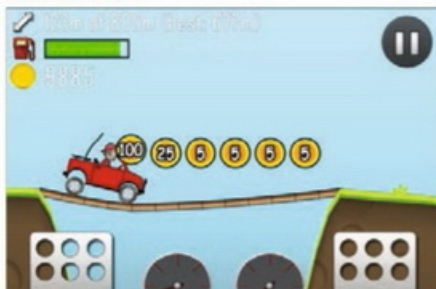
ANGRY BIRDS GO!

FORMATO: IOS, ANDROID
SVILUPPO: ROVIO ENTERTAINMENT LTD

GLI UCCELLI D'ORO DI ROVIO sono tornati ma questa volta si gettano in pista in occasione del nuovo Angry Birds Go! Il debutto su strada degli iconici protagonisti di questa fortunatissima serie è davvero buono ma forse un po' troppo sempliciotto e frettoloso nella realizzazione per rappresentare un'alternativa di successo ai giochi principali. Il titolo è comunque godibile e anche molto bello da guardare. I fan apprezzeranno.

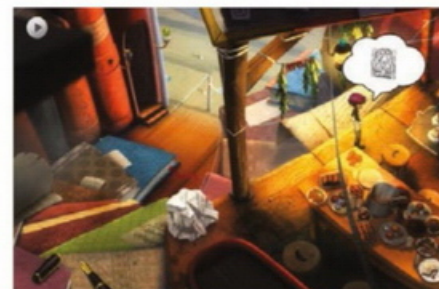
VOTO 7,5/10

HILL CLIMB RACING

FORMATO: IOS, ANDROID
SVILUPPO: FINGERSOFT

IN HILL CLIMB RACING dovrete controllare un mezzo e portarlo il più lontano possibile in ognuno dei circa venti livelli disponibili. Ovviamente riuscire a raggiungere lunghezze elevate non sarà un gioco da ragazzi: un po' di gas in più del normale potrebbe infatti ribaltarvi come insetti e farvi fuori con un niente. Guadagnate un po' di soldi e potenziate il vostro mezzo... i risultati non si faranno attendere!

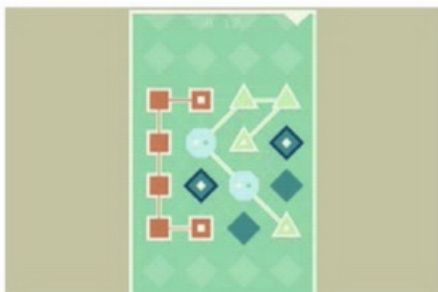
VOTO 8/10

VIOLETT

FORMATO: ANDROID
SVILUPPO: FOREVER ENTERTAINMENT

PER QUANTO RICCO COME OFFERTA, il genere punta e clicca si è perlopiù limitato a riproporre su smartphone e tablet le stesse meccaniche di gioco dei grandi titoli del passato, con l'unica novità insita nei controlli touch. Anche questo Violett non sembra essere differente dal "resto della ciurma" ma grazie alla sua realizzazione estetica bellissima e a un livello di difficoltà piuttosto elevato, convince anche senza mordere.

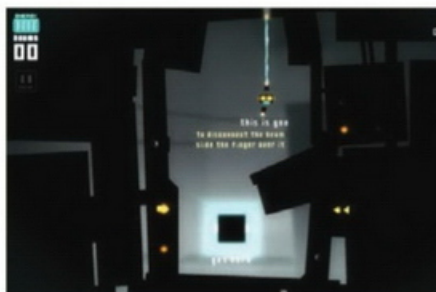
VOTO 9/10

LYNE

FORMATO: ANDROID
SVILUPPO: THOMAS BOWKER

I PUZZLE GAME SONO ANCORA IL GENERE capace di offrire i titoli più originali e coinvolgenti per il nostro smartphone. Volete un'ennesima dimostrazione? Prendete Lyne, un rompicapo con grafica minimalista che più semplice e geniale non si può. Lo scopo del gioco è congiungere seguendo un certo ordine logico alcune forme geometriche per proseguire nel livello successivo. Pronti a uscire pazzi?

VOTO 7/10

VOLT: LA FUGA DI UNA BATTERIA

FORMATO: ANDROID
SVILUPPO: QUANTIZED BIT

VOI SIETE VOLT, una piccola pila decisa a scappare dalla fabbrica di riciclaggio di batterie dove è imprigionata. Per fuggire dal luogo Volt, non avendo arti per muoversi, può solo utilizzare i suoi raggi elettrici per attaccarsi alle superfici, a patto di non esaurire tutta l'energia a disposizione, che guarda caso è molto limitata. Il gioco, ricco di stile e personalità, ricorda nell'approccio ai controlli il famoso Cut The Rope.

VOTO 8,5/10

IL NONNO E GLI ZOMBIE

FORMATO: ANDROID
SVILUPPO: TIVOLA

CHI NON HA NULLA DA PERDERE NELLA LOTTA alla sopravvivenza agli zombie se non una persona più di "là che di qua"?. L'eroe di questo folle titolo è infatti un arzillo nonnetto che un giorno, di punta in bianco, si trova nel proprio ospedale in compagnia di qualche cadavere in piedi di troppo. Sfruttando la propria sedia a rotelle dovrete trovare l'uscita di ogni stanza senza mai sbattere contro gli ostacoli. Questione di logica!

VOTO 8/10

FINALMENTE ANCHE IN ITALIA IL MAGAZINE DI MOUNTAIN BIKING PIÙ VENDUTO AL MONDO!

PRODOTTI, TEST, GARE, PERCORSI... TUTTO IL MEGLIO DEL MOUNTAIN BIKING

TimeWarp

Il mensile dei giochi elettronici

N.157 FEBBRAIO 2014

in collaborazione con

VIDEO GAME MUSEUM VIGAMUS

I PROSSIMI EVENTI

8 febbraio
TORNEO FORZA MOTORSPORT

15 febbraio
FINAL FANTASY DAY

22 febbraio
MERCATINO PLAY MARKET

1 marzo
WALKING DEAD WEEKEND

PER SAPERNE DI PIÙ E DISCUTERE DEI CONTENUTI DI QUESTA EDIZIONE VISITA **WWW.GAMEREPUBLIC.IT !**

SBATTI IL MOSTRO IN PRIMA PAGINA

C'era questo tizio, puntualmente appostato fuori al negozio del pirata di quartiere, che se ne stava lì tutto il giorno ad elargire consigli per gli acquisti: visto che all'epoca non era esattamente facile trovare giochi in italiano, né imbattersi nei manuali esplicativi, capitava spesso che si finisse per chiedergli di cosa parlasse il titolo che puntava a proporre. In queste occasioni, le sue spiegazioni erano tanto ricche e affascinanti da ipnotizzare anche il più scettico dei clienti, fino a convincerlo che quel dato videogame era il messia che tutti stavano aspettando. Ciò che non sapevamo è che, spesso, il nostro mentore si limitava ad interpretare in modo del tutto personale quello che vedeva su schermo, per poi elaborare concetti estranei alla reale intenzione

TOYS IN THE ATTIC

WATARA SUPERVISION

IL RE DI TUTTI I GAME BOY LOW COST

Secondo un'antica leggenda, il mondo è pieno di aziende nate col solo scopo di servire quegli insopportabili parenti che adorano presentarsi al compleanno dei propri nipoti portando loro in dono la versione tarocca del giocattolo che questi desiderano di più. Con l'invenzione del Supervision, la Watara si sarà senz'altro guadagnata un posto d'onore in questa particolare branca dell'industria: a memoria di gamer, ben poche handheld avevano d'altronde osato scimmiottare il Game Boy con tanta disinvoltura.

Distribuita in suolo nipponico a partire dal 1992 e poi diffusasi in tutto il globo con nomi alternativi – tra cui Hartung SV-100 e Quickshot Supervision – la macchina in questione sarebbe rimasta sul mercato per circa 4 anni, distinguendosi più per l'esiguità del suo costo che per le rispettive prestazioni.

Tecnicamente parlando, il potenziale della stessa ricordava difatti uno scacciapensieri sotto doping, piuttosto che una vera e propria console portatile.

Come accade spesso in casi analoghi, detti limiti non hanno impedito al Supervision di trasformarsi nel tempo in un piccolo oggetto di culto tra i collezionisti più ostinati…

Qualora il vostro zietto taccagno ve ne avesse regalato uno e voi non ve ne foste mai liberati, potreste pertanto ritrovarvi in soffitta un piccolo tesoretto!

■ Il Supervision della Watara nelle sue tre, principali incarnazioni, la prima delle quali (a sinistra, NdR) si presentava come la copia spudorata del Game Boy Nintendo…

RETROPICS

CELEBRITA', EVENTI E CURIOSITA' D'EPOCA IMMORTALATI IN UN UNICO SCATTO!

Settembre 1987. Mike Tyson ha appena completato la sessione di scatti promozionali per la distribuzione di Mike Tyson's Punch Out. Poco prima di lasciare lo studio fotografico, uno degli attrezzisti avvicina l'allora campione dei pesi massimi e si fa autografare una info-card sui cui è immortalata l'immagine che finirà su tutti i cartelloni pubblicitari distribuiti da Nintendo nei negozi di tutto il mondo. In occasione dei festeggiamenti per il 25° anniversario dell'uscita del gioco – organizzati l'anno scorso, a Los Angeles, da Fox Sports e Nintendo of America – Iron Mike avrebbe rivelato alcuni retroscena relativi ai compromessi cui dovette scendere la casa di Kyoto per assicurarsi i suoi diritti di immagine. "I dirigenti della Nintendo – disse – sborsarono circa 700.000 dollari per assicurarsi i miei servigi, più una nutrita serie di bonus per vedermi apparire nello spot pubblicitario destinato alle tv giapponesi. Ammetto di non essere mai stato un grande intenditore di videogame e ricordo che all'epoca, l'idea di apparire in uno di quei cosi non mi intrigava affatto. Oggi come oggi, è diverso: sono contento di averlo fatto: grazie a quel gioco i miei figli hanno potuto costatare che il loro papà è stato anche una stella dei videogame!"

■ 2013, Myke Tyson's Punch Out 25th Anniversary. Archiviati i convenevoli di rito, Mike si sarebbe anche concesso una lunga sessione di gioco presso la postazione NES allestita da Fox Sports per l'occasione, offrendo a chiunque lo volesse, l'onore di incrociare i guantoni con lui … anche se solo (e fortunatamente) su un ring fatto di pixel!

WorldMags.net

degli sviluppatori... Grazie alla sua inappropriata mediazione, non soltanto io, ma molti altri ragazzini dell'epoca, credettero pertanto per anni che Shadow of the Beast fosse il primo gioco della storia in cui s'interpretasse un cattivo e che lo scopo dell'intera avventura fosse quello di trasformare il mondo in una sorta di animalesco inferno…
Per quanto mi sforzi di mettere a fuoco l'effettiva natura del capolavoro targato Psygnosis, una parte di me continua ancora a ricordarlo come "il gioco del mostro" e forse è anche per questo piccolo dettaglio che esso continua ad occupare un posto speciale nel mio cuore… Chiaramente, la vera storia della capra mannara vi attende tra qualche pagina, nei pressi del nostro specchio delle conversioni!

Gianpaolo "Mossgarden" Iglio

CHI L'HA VISTO

BOMBUZAL

1988 IMAGEWORKS - C64 / AMIGA /ATARI ST / PC (1989) / SNES (1990)

Un esserino buffo e claudicante con ambizioni da artificiere, migliaia di cubettosi atolli a rischio esplosione, il genio di Tony Crowther a infiocchettare il tutto. Ai suoi tempi, Bombuzal si impose come uno dei puzzle-game più acclamati in assoluto, tant'è che tutti gli organi di stampa specializzata fecero letteralmente a gara per chi gli conferisse il giudizio più entusiastico. Gioia dei piccoli, vera e propria droga per i più maturi, il titolo della Image Works sembrava, in altre parole, destinato ad un glorioso futuro … Poi, l'inattesa scomparsa dai radar e quello che fino a qualche mese prima veniva identificato come il nuovo profeta dell'intrattenimento elettronico, iniziò ad eclissarsi, scivolando via via nel dimenticatoio.
Riesumato, quasi per caso, sul nostro sempreverde Amiga 500, il gioco appare tuttora in salute e i 24 anni che si porta sul groppone gli attribuiscono semmai connotati da precursore: oltre confermarsi un più che competitivo sotto il profilo del gameplay ancora avvincente, esso presenta un'impostazione grafico-concettuale che, ancora oggi, non tutti i prodotti del genere possono permettersi. Dietro questo particolare riconoscimento, non si nasconde la sola volontà di elargire un plauso all'irresistibile character design proposto dagli sviluppatori, bensì lo stupore derivante dal riscoprire che Bombuzal potesse essere gustato da due differenti angolature prospettiche: la prima e più spettacolare di esse tesa a sfruttare geometrie isometriche, l'altra, ad angolazione top view, mirata invece a favorire un approccio più tattico. Nata dall'esigenza di incuriosire una platea piuttosto eterogenea, detta soluzione avrebbe chiuso il cerchio intorno ad un progetto profondo ed equilibrato, cui un destino evidentemente maligno ha sottratto con troppa fretta alla luce dei riflettori.

Durante le prime fasi di gioco, Bombuzal non avrebbe avuto troppi problemi a sminare gli isolotti fluttuanti sul curioso oceano di mattoncini blu. Ben presto, la struttura degli stessi avrebbe tuttavia assunto forme sempre più articolate…

WEIRDOGAMES INC.

CLONE WARS
MEGADRIVE EDITION

Estendendo il discorso aperto con il Supervision della Watara, si può arrivare ad affermare che ogni console di successo abbia avuto la sua buona dose di cloni a seguito. Tra le macchine più taroccate in assoluto, il Sega Megadrive o Sega Genesis per chi fosse nato negli States occupa un posto di un certo rilievo e non solo in termini quantitativi. Alcune imitazioni vantavano difatti connotati così estremi da dedicarsi una Weirdochart a tema…

4. KONTORLAND MEGA-DRIVE 2
Giocando con trattini di separazione e aritmetica – magistrale la sostituzione del due ordinale con quello cardinale – una ditta asiatica nota come Kontorland riuscì a far arrivare sul mercato questo mostruoso bidone senza finire schiacciata dalle norme sulla tutela del copyright. A coronare gli estremi di un'impresa già abbastanza oscena, la natura ibrida della console: anima da Game Boy, chassis da Megadrive II e Pad formato Playstation.

3. NEO-16
Se ci dovessimo limitare al solo brand o magari allo chassis che lo rendeva più simile ad una trousse con specchio integrato che ad una console, dovremmo piazzare il NEO-16 in quinta posizione. A trasformarlo in un concorrente degno quanto meno del bronzo, è intervenuto tuttavia il suo assurdo packaging, reo di schiaffare in bella mostra le caricature di Sonic & Knuckles salvo poi piazzare giusto un po' più in là il primo piano di Super Mario. E' vero, oggi come oggi non ci sarebbe poi tanto da ridire, ma ai tempi l'azzardo suonava un po' come bestemmiare a Notre Dame.

2. SEGA BOY
Vi era piaciuto il Megadrive III? Beh, per questo allora impazzirete. Forgiato in Madre Russia da un'azienda magari sorta dalle ceneri dell'Unione Sovietica, il Sega-Boy cercava di prendere il classico piccione con una fava, strizzando contemporaneamente l'occhio al solito Megadrive II e al Game Boy Nintendo. Sugli Urali e a Shanghai nessuno avrà avuto granché da ridire sull'involontaria ambiguità del nome della macchina, ma siamo certi che qui in Italia le cose avrebbero preso una piega ben diversa…

1. SONGA MEGADRIVE III
Solo una ditta come la Songa, il cui monicker era nato dalla meschina fusione dei brand Sony e Sega, poteva uscirsene con una trovata del genere. Piuttosto che limitarsi a clonare il Sega Megadrive II, i suoi Dr.Frankenstein pensarono infatti di lanciarne sul mercato l'illegittimo successore, alludendo per giunta ad una sua ipotetica superiorità tecnica… Nel tentativo di avvalorare questa tesi, avrebbero addirittura modellato la console a immagine e somiglianza dell'N64, facendo così girare le scatole anche a Nintendo.

WorldMags.net

THE MIRROR: CONVERSIONI A CONFRONTO

SHADOW OF THE BEAST

ANNO 1989
PRODOTTO PSYGNOSIS LTD
SVILUPPO REFLECTION INTERACTIVE
VERSIONE NATIVA AMIGA
GIOCATORI 1
LIVELLI 4
SEQUEL
SHADOW OF THE BEAST II 1990
AMIGA / ATARI ST / MEGADRIVE / MEGA CD / FM TOWNS
SHADOW OF THE BEAST III 1992
AMIGA

TRAMA

Redenzione e vendetta sono i catalizzatori della ribellione di Aarbron, semplice contadino divenuto messaggero dell'oscuro Signore delle Bestie dopo essere stato rapito dai Preti del Culto quando era ancora un adolescente. Sottoposto a lavaggio del cervello e quindi trasformato in un essere mostruoso dai suoi carcerieri, Aarbron avrebbe un giorno assistito per caso al sacrificio rituale di suo padre, patendo uno shock tale da riportare a galla un passato dimenticato da tempo. Dopo aver spezzato le catene che lo tenevano in schiavitù, esso si avventura infine alla ricerca del suo diabolico padrone per reclamare la propria libertà e porre fine al suo regno di terrore.

NEL DETTAGLIO

Action-platform a scorrimento orizzontale dalla grafica sontuosa e l'avvincente gameplay, Shadow of the Beast si distinse come una delle produzioni più apprezzate della sua epoca, contribuendo in modo essenziale alla clamorosa affermazione dell'Amiga 500. Concepito da Paul Howarth e Martin Edmondson in collaborazione con Steven Hammond, il gioco traeva buona parte del suo irresistibile fascino dalle atmosfere proprie di unambientazione onirica, lungo i cui orizzonti era di fatto impossibile non riconoscere i tratti di un maestro dell'illustrazione quale Roger Dean. Composto da cinque lunghi livelli caratterizzati da panorami mozzafiato, il viaggio che avrebbe condotto Aarbron al cospetto della sua nemesi si sarebbe rivelato un'esperienza pressoché unica, che la costante presenza di creature primordiali sovrapposta da occasionali elementi di modernità (quali ad esempio le armi da fuoco o i misteriosi dirigibili fluttuanti nel cielo del primo stage, NdR) riuscivano a rendere ancor più indimenticabile.
Il successo registrato da Shadow of the Beast offrì alla Psygnosis l'opportunità di convertirlo su tutti i principali sistemi presenti sul mercato a cavallo tra la fine degli anni ottanta e l'inizio del decennio successivo gettando, in parallelo, le basi per lo sviluppo di una trilogia che rimane a tutt'oggi patrimonio dell'intera industria videoludica.

C64 (1990)

Benché viziata dall'eccessiva cubettosità di sprite ed elementi di scena, la conversione C64 curata da Ocean manteneva pressoché intatta la fluidità dello scrolling, assicurando ritmi di gioco analoghi a quelli dell'edizione originale. A sollevare le maggiori perplessità, sarebbe però intervenuta l'alterazione delle cromie a schermo: una stonatura tale da ledere all'appeal dell'intera produzione. Secondo quanto riferito da Steve Hammond in un'intervista dell'epoca, la scelta di conferire tonalità, ad esempio, notturne al luminosissimo scenario che inaugurava la versione originale del gioco, si rese tuttavia necessaria per non appesantire troppo il codice e destabilizzare il gameplay con eventuali drop di framerate. In tal senso, si potrebbe pertanto parlare di un sacrificio perpetrato a fin di bene.

Tenendo fede al suo proverbiale genio, David Whittaker riuscì a fare miracoli con le risorse sonore del C64: fatte le dovute differenze tra l'8Bit Commodore e l'Amiga, la sountrack del gioco conservava il suo fascino intatto.

WorldMags.net

AMSTRAD CPC (1990)

Ad osservare una qualsiasi immagine di questa versione del gioco, si resta a tutt'oggi sbalorditi dalle sue qualità estetiche: gli sprite corposi, i fondali disegnati con particolare cura e una palette cromatica quanto mai ricca, lascerebbero in tal senso supporre che l'Amstrad CPC fosse il sistema su cui puntare, almeno per quanto concernesse il settore 8Bit. Disgraziatamente, detta qualità risultava purtroppo svilita da un feedback dei comandi fin troppo balbettante, come pure da un fastidioso effetto scaling, che avrebbero finito col ridimensionare l'efficacia dell'intero gameplay, causando non poca frustrazione agli utenti. Sbavature a parte, il porting in questione rimase per molto tempo una delle migliori dimostrazioni del potenziale grafico dell'Amstrad CPC.

L'elaborazione di un comparto grafico tanto appariscente, spinse chiaramente gli sviluppatori a scendere ad altri compromessi di sorta: uno tra questi riguardava le striminzite dimensioni della videata di gioco.

SPECTRUM ZX (1990)

Come ampiamente prevedibile, la macchina Sinclair avrebbe assicurato prestazioni elevate, sia in termini di gameplay, che sotto il profilo meramente tecnico, dove sprite poderosi e fondali ben caratterizzati supplivano alle obbligatorie monocromie di fondo. Le uniche sbavature rilevabili nel porting riguardavano il fastidioso effetto scaling che affliggeva gli elementi di scena non appena la bestia aumentava il passo e un comparto sonoro non certo all'altezza delle prestazioni di un C64.

Tutte le versioni ad 8Bit avrebbero cercato di conservare il massimo numero possibile di layer parallattici: pur non eguagliando, per ovvi motivi, le prestazioni offerte in tal senso dall'Amiga 500, gli sforzi profusi assicurarono una certa profondità dinamica agli scenari.

MEGADRIVE (1991)

Pubblicata da Electronic Arts con Keith Francart in veste di produttore, la conversione Megadrive offriva uno spettacolo tecnico più che dignitoso, pur non rivelandosi comunque capace di competere ad armi pari con la versione Amiga. Pur evidenziando ritmi di gioco analoghi e un feedeback di comandi altrettanto efficace, il gioco avrebbe ad esempio accusato la presenza di sprite contraddistinti da fastidiose sgranature, ree di sottrarre omogeneità alla struttura degli scenari. Tutto sommato contenute, ma in ogni caso riscontrabili, le limitazioni di un comparto sonoro le cui melodie portanti restavano pressoché inalterate.

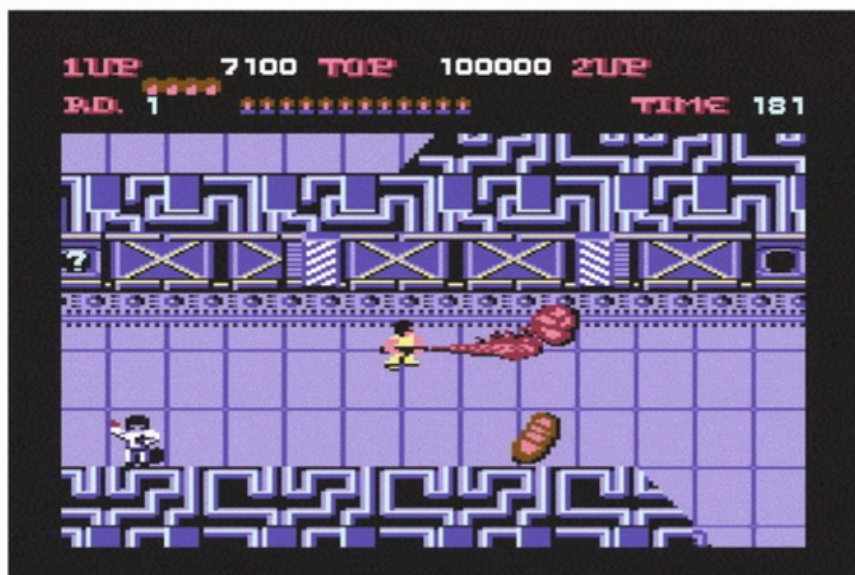
I vertici Psygnosis avevano intenzione di produrre anche una conversione SNES del gioco, la quale venne effettivamente ultimata negli studi della IGS e presentata in forma giocabile al CES del 1992. A causa di annose problematiche burocratiche, questo porting non avrebbe mai raggiunto i negozi, ma chiunque abbia avuto modo di provare la ROM clandestina che ancora oggi gira per la rete assicura che i risultati fossero davvero notevoli.

WorldMags.net

MASTER SYSTEM (1992)

Distribuita a ben 3 anni di distanza dal debutto dell'originale, la conversione destinata al Sega Master System beneficiava oltremodo dei progressi tecnici effettuati nel mentre in fatto di sviluppo ad 8Bit. Si può pertanto affermare che questo risultò essere il miglior porting mai effettuato su una macchina corrispondente a dette potenzialità. Sebbene sprite e gameplay ricordassero più una versione Megadrive depotenziata che un mero upscaling dell'edizione C64, alcune imperfezioni non sarebbero comunque tardate a manifestarsi: ci riferiamo, ad esempio, al generale impoverimento dei fondali o all'eliminazione di alcuni layer di parallasse (gli elementi di scena in primo piano, NdR).

TURBOGRAFX CD (1992)

Una sequenza introduttiva molto più elaborata, cut-scenes inedite e tocchi registici curiosi come l'inquietante artiglio bestiale che alzava il sipario su ogni stage, erano il biglietto da visita del porting Turbografx CD; un esperimento atteso a lungo da tutti coloro che fremevano dal desiderio di scoprire quali migliorie avrebbe garantito l'uso del CD-Rom. Al di là degli innesti appena menzionati, il lavoro svolto dalla Turbo Technologies non sarebbe tuttavia riuscito ad offrire un'esperienza complessiva degna di quella offerta invece dall'FM Towns... Colpa di scenari ancora una volta scremati da dettagli di rilievo e la mancata presenza del medesimo numero di layer parallattici che avevano caratterizzato la versione originale.

Come previsto, l'impiego del digitale avrebbe tirato a lucido le già straordinarie melodie firmate da David Whittaker, ma il risultato complessivo non sarebbe in ogni caso stato all'altezza della performance Amiga.

AMIGA / ATARI ST

Sprite eleganti e ben modellati, uniti a un framerate particolarmente fluido e alla ricchezza di scenari caratterizzati da svariati layer di parallasse facevano della versione Amiga la migliore del lotto e con un certo margine. Meno appariscente in termini visivi, ma comunque efficace l'edizione Atari ST avrebbe puntualmente brillato di più sotto il profilo sonoro, garantendo FX più puliti e maggiore giustizia alle melodie realizzate per l'occasione dal maestro David Whittaker.

Al contrario di quanto visto altrove, la cover art di questa particolare versione di Alien Syndrome non presentava alcun alieno in copertina. Ad eccezione delle due anonime zampe antropomorfe che comparivano sulla destra dell'immagine, quest'ultima era interamente occupata da una rappresentazione piuttosto anabolica dei due protagonisti principali.

WorldMags.net

FM TOWNS (1991)

Prodotta dalla Victor Musical Industries e interamente curata dal team nipponico Cross Media Soft, la versione destinata allo FM Towns della Fujitsu debuttò sul mercato nipponico nel settembre del 1991 sfoggiando un look molto accattivante, che traeva il suo fascino dall'introduzione di uno sprite principale ridisegnato al fine di esaltarne la fisicità.

Oltre a sfoggiare un'incredibile pulizia grafica, il gioco viaggiava peraltro al ritmo di un frame rate quanto mai fluido, i cui effetti non mancavano di riflettersi sul feedback dei comandi. Questa produzione sarebbe successivamente divenuta punto di riferimento per la conversione destinata al Turbografx CD (PC Engine DUO, NdR) la quale, come avremo modo di vedere a breve, non riuscì comunque ad assicurare una resa visiva altrettanto convincente.

La struttura degli scenari presentava occasionali modifiche tese essenzialmente a garantire una maggiore pulizia dei fondali – un dettaglio, questo, molto caro all'utenza giapponese. Al contrario di quanto sarebbe avvenuto in ambito Turbografx CD, l'eliminazione di alcuni elementi di scena non si tradusse anche nella riduzione dei layer parallatici, il che garantì agli scenari una profondità degna della versione originale Amiga.

ATARI LYNX (1992)

Realizzata dal team Digital Developments, la versione Lynx approdò sul mercato in concomitanza con quella per Master System palesando una superiorità per molti versi schiacciante. Sebbene viziata dalla maggiore cubettosità di sprite ed elementi di scena, essa avrebbe infatti rievocato sul piccolo schermo della Handheld Atari l'impatto scenico delle versioni maggiori riservandosi, peraltro, di arricchirne la regia con improvvise zoomate volte a sottolineare l'ingresso del protagonista nelle aree di gioco nascoste nei tronchi d'albero o nei pozzi disseminati lungo il cammino.

Alcuni potrebbero obiettare che il contorno nero che circondava lo sprite della bestia fosse troppo marcato e che questo dettagli impedisse a quest'ultimo di integrarsi con i fondali. Questa soluzione era tuttavia figlia alla volontà di mantenere intatte le cromie della versione originale che, sul piccolo schermo del Lynx, avrebbero visto il protagonista mimetizzarsi con i fondali.

SHARP X68000 – 1992 MICOMSOFT / SEGA

Framerate impeccabile, grafica molto dettagliata e l'introduzione di una modalità multiplayer finalmente in grado di garantire la contemporanea presenza di entrambi i giocatori sul medesimo campo da gioco facevano di questo porting uno dei più riusciti in assoluto. Peccato che, almeno qui in occidente, furono ben pochi i gamer a poterselo godere…

Distribuito da Sharp in solo territorio giapponese a cavallo tra il 1987 e 1990, lo X68000 si ritagliò un discreto spazio nel mercato home computer locale grazie alla accuratezza delle sue conversioni da sala. I porting di Street Fighter II, Ghouls 'n Ghosts, Final Fight e lo stesso Alien Syndrome rasentavano difatti la perfezione.

HAPPY ENDINGS

KONAMI HYPER SOCCER 1992 KONAMI - NES

ELIMINAZIONE DIRETTA

Il mondiale di casa Konami si sarebbe svolto secondo le regole di uno spietato torneo a eliminazione diretta, cui avrebbero preso parte squadre di prima fascia quali Germania, Argentina, Brasile ed Italia e i classici agnelli sacrificali, rappresentati per l'occasione da compagini che oggi non esistono più quali Yugoslavia, Cecoslovacchia e USSR... Come potreste notare se foste muniti di lente di ingrandimento, gli Azzurri hanno superato in scioltezza tutte le eliminatorie, e si preparano ora ad affrontare l'Ungheria in una finalissima dal vero e proprio sapore retro...

KICK OFF!

Dopo il cerimoniale di rito, l'arbitro – rigorosamente assente dal rettangolo di gioco, ma sostituito alla grande da una trascendente sequela di segnali acustici – dà inizio alla sfida, e i nostri si precipitano subito nella meta campo avversaria. Come evidenziato dalla discutibile prospettiva di gioco adottata, con tanto di terreno ritratto dall'alto e giocatori spalmati di profilo a uso bordo campo, le squadre contano tra le proprie fila una striminzita rappresentanza di atleti, i quali non lesinano comunque sullo spettacolo.

IL RITO DEL THE CALDO

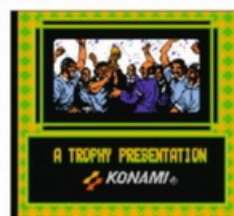
Dopo una serie più o meno infinita di Tackle e capovolgimenti di fronte, gli Azzurri passano infine in vantaggio. Nessuno, tuttavia, sa dire chi abbia segnato; nomi dei calciatori, licenze ufficiali e ogni altra sfumatura affine, restano difatti una chimera per questo tipo di produzione. Sul punteggio di 2-0, le squadre vanno in ogni caso negli spogliatoi. Seguono una manciata di vignette riempitive: panchinari in euforia, il Mister che tiene a rapporto il suo pupillo, un mediano che si disseta e i tifosi che fanno festa sugli spalti.

CAMPIONI DEL MONDO, CAMPIONI DEL MONDO, CAMPIONI DEL MONDOOOO!

Il tempo di rimettere la palla a centro, e i nostri si portano subito sul 3-0. La partita è virtualmente chiusa, va in scena il torello e con esso sale il sospetto che gli ungheresi non avessero poi tutta questa voglia di diventare campioni. Ad alzare la coppa saranno pertanto gli Azzurri che, al fischio finale, iniziano prontamente a scorrazzare per il campo come tanti piccoli indemoniati...

TANTI SALUTI DAL TEAM KONAMI!

Archiviate le foto di gruppo, i ragazzi si riuniscono infine a centro campo per fare la festa al portiere: dopo averlo difatti circondato, lo proiettano in aria per poi afferrarlo prima che si sfracelli al suolo. A coronare l'impresa olimpica fa infine il suo ingresso in scena uno spentissimo delegato Konami, con tanto di stempiatura alta completino blu elettrico che, al contrario di Blatter, consegna però la coppa al nostro capitano, con tanto di sentiti auguri. Il resto è tutto per i titoli di coda targati, rigorosamente, Konami.

WorldMags.net

ON BOARD:
RETROGAMING DA TAVOLO
SONIC THE HEDGEHOG: THE BOARD GAME

ANNO
1992
PRODOTTO
MILTON BRADLEY
GIOCATORI
2 - 4
TARGET
DAI 6 ANNI IN SU
DURATA PARTITA
30 MIN. CA
RARITA'
* *

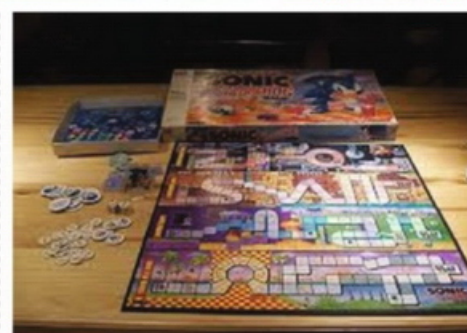
Una vera icona multimediale non può essere riconosciuta come tale senza vantare a proprio seguito almeno un gioco da tavola dedicato: così come avvenuto per Pac-Man, Q-Bert e Super Mario, anche il pimpante Sonic ebbe pertanto l'onore di essere celebrato dall'industria dei Board Game. A prendersi cura di una trasposizione attesissima da tutti i giovani fan della mascotte Sega, ci pensò la onnipresente Milton Bradley che, strizzando l'occhio al vecchio Gioco dell'Oca e al rispettivo adattamento realizzato nel 1988 in occasione del porting cartaceo di Mario Bros., s'inventò un immediato "roll & run" teso ad immortalare l'eterno confronto tra il porcospino blu e la sua eterna nemesi, il Dr. Robotnic.

La sfida andava sviluppandosi su di un ampio tabellone diviso in quattro, differenti scenari e vedeva i giocatori alternarsi nel lancio dei dadi volto a determinare gli spostamenti di Sonic lungo le caselle che li costituivano. Ciclicamente, ognuno di essi avrebbe dovuto contare il numero di anelli accumulati durante il proprio turno, salvo poi cercare di incrementarlo aggiudicandosi le Warp Bonus Area poste al termine dei percorsi previsti.

Una volta giunti a destinazione, gli utenti si sarebbero dovuti dunque confrontare col perfido scienziato in una frenetica battaglia a colpi di dado, nel corso della quale il numero di anelli conquistati durante il gioco svolgeva un ruolo determinante. Il giocatore che ne possedesse di più avrebbe infatti potuto incassare un numero molto maggiore di colpi assicurandosi, di rimando, maggiori opportunità di aggiudicarsi la contesa e quindi la partita!

Proprio come accadeva nel gioco dell'Oca, il fattore strategico era chiaramente ridotto ai minimi termini: l'accumulo degli anelli, come pure la vittoria in battaglia era difatti legato alla sola fortuna nel lancio dei dadi, che si trattasse di passare per le caselle che ospitavano gli anelli o magari di colpire il Dr. Robotnic nel corso del combattimento finale. Benché questa sfumatura rappresentasse per molti appassionati un difetto fin troppo evidente, il gioco risultava in ogni caso divertente, soprattutto se avevate meno di dieci anni e almeno tre amichetti con cui dividere l'esperienza…

Il colorato tabellone di gioco, riprendeva con una certa fedeltà le ambientazioni degli stage più noti del rispettivo videogame, assicurandosi di rappresentare a dovere anche gli asset visti nello stesso: spuntoni affilati, rampe a 360° e bonus fluttuanti compresi.

I bonus di gioco riprendevano, per grandi linee, gli stessi Power Up presenti nel videogame: in tal senso, si andava dagli ombrellini da utilizzare come salvataggio nel caso in cui il lancio dei dadi avesse fatto finire Sonic in una casella senza pavimento alle bolle d'aria, casomai questi fosse rimasto intrappolato sott'acqua.

La scatola del gioco comprendeva diversi blister in cartone, su cui erano sagomati elementi di gioco collezionabili quali bonus da usare al momento giusto e anelli energetici, come pure il profilo di Sonic e del Dr. Robotnic. Queste ultime due figure venivano posizionate su di un apposita basetta in plastica che permetteva loro di restare in posizione verticale.

WorldMags.net

VOGLIA DI REMAKE

EXTREME-G

1997 ACCLAIM / PROBE ENTERTAINMENT – N64

■ Passando sopra un numero adeguato di turbo-boost, la moto avrebbe potuto raggiungere velocità tali da infrangere il muro del suono: in questo caso, il rombo dei motori, così come la musica di sottofondo e i rumori della pista si sarebbero attutiti di colpo, lasciando spazio al solo sibilo del vento.

■ Graficamente parlando, Extreme-G faceva discreto uso delle risorse in forza all'N64 proponendo modelli poligonali accattivanti, routine d'animazione convincenti e frame rate generalmente solido. Unica sbavatura, la carenza di dettagli a bordo pista: escamotage di maniera ovviamente teso ad evitare l'eccessivo appesantimento dell'Engine.

 WorldMags.net

L'EVOLUZIONE DELLA SPECIE

Il successo riscosso dal primo Extreme-G gli garantì una pronta discendenza che parve sottintendere il consolidamento di un franchise in crescita. Col tramonto della 128Bit Generation e il conseguente fallimento di Acclaim, il brand restò tuttavia invischiato nella macabra compravendita di IP che è solita seguire tracolli aziendali analoghi, finendo per eclissarsi definitivamente. Ma quali novità avrebbero introdotto i vari sequel distribuiti tra il 1997 e il 2003? Scopriamolo insieme…

EXTREME-G: XG2

1998 N64 / PC – ACCLAIM

Realizzato internamente da una Acclaim che aveva comunque integrato nella sua divisione londinese i responsabili del progetto originale, XG2 rappresentava la naturale evoluzione di quest'ultimo. Nel garantire prestazioni tecniche più elevate e un parterre di competizioni altrettanto espanso, questo secondo capitolo sarebbe passato agli annali come il miglior esponente della serie, nonché come l'unico progetto N64 in grado di contendere la leadership del settore a un mostro quale fu F-Zero 64. Pessima, invece, la rispettiva conversione desinata al mercato PC, la quale vedeva curiosamente abolita ogni opzione multiplayer presente nel codice nativo.

XGIII: EXTREME-G RACING

2001 GAME CUBE / PLAYSTATION 2 – ACCLAIM

Il passaggio da N64 a sistemi molto più potenti come Game Cube e PS2 non avrebbe favorito i progressi sperati: a un ovvio aggiornamento tecnico, corrisposero difatti alcune scelte stilistiche di dubbia efficacia, come ad esempio quella di rielaborare il design delle moto affinché apparissero molto più snelle e affusolate. Orfano del suo marchio di fabbrica e parallelamente appesantito da una gestione di boost e arsenale non più legata alla presenza di Power-Up su pista, bensì al preventivo acquisto di risorse affini, il gioco finì pertanto col perdere il confronto a distanza con un avversario ben più agguerrito: Wipeout Fusion dello SCE Studio Liverpool (2002, PS2).

Ogni Gran Premio si sarebbe disputato sulla lunghezza dei tre giri nel corso dei quali sarebbe potuto succedere di tutto: Power-Up offensivi e difensivi a parte, le piste avrebbero presentato diversi elementi in grado di alterare in un attimo la classifica, come ad esempio le vertiginose rampe di lancio.

WorldMags.net

IL COLLEZIONISTA

La vostra guida mensile ai più rari tesori retro

a cura di
Fabio "Super Fabio Bros" D'Anna

**GamesCollection
VIGAMUS**

Il pezzo da novanta di Mirko, l'inarrivabile Metal Gear Solid Premium Package!

La ricchissima sezione Metal Gear.

Mirko e i Videogames, passione e professione unite insieme!

Mirko posa davanti alla collection, al riparo dalla polvere nelle leggendarie vetrinette Ikea!

Dettagli

NOME: Mirko
COGNOME: Martini
NICKNAME: Mister Metal Gear
ETA': 28
PEZZO DA COLLEZIONE: Metal Gear Solid Premium Package

La Martini's Collection in una incredibile foto panoramica!

IN COLLABORAZIONE CON WWW.GAMESCOLLECTION.IT

POWERED BY GAMES COLLECTION

NOTA: Le quotazioni indicate nel borsino si riferiscono a prodotti sostanzialmente integri, nonché dotati di box originale e manuali di istruzioni annessi.

retromarket

LA BORSA VALORI DEL RETROGAMING

Questo mese il borsino ospita una saga amatissima dal pubblico, Metal Gear! L'opera del maestro Hideo Kojima nasce nel lontano 1987 su MSX ed è tuttora viva e prolifica. Ripercorriamo la sua storia attraverso la valutazione degli episodi principali e di alcune console dedicate. Ma attenzione, non c'è valore monetario che possa raggiungere l'estremo valore artistico della appassionante saga. E attenzione... non giocate mai MG Solid su un televisore mono, o sentirete una simpatica gag!

CONSOLE: PSP
VERSIONE: MGS PORTABLE OPS PREMIUM PACK
ANNO DI PRODUZIONE: 2007
SVILUPPO: SONY
QUOTAZIONE: 500+ EURO

CONSOLE: PLAYSTATION 3
VERSIONE: METAL GEAR SOLID 4 NEW HAGANE LIMITED
ANNO DI PRODUZIONE: 2008
SVILUPPO: SONY
QUOTAZIONE: 700+ EURO

ACCESSORIO: METAL GEAR SOLID LUNCH BOX
VERSIONE: LIMITED 25TH ANNIVERSARY JAP
ANNO DI PRODUZIONE: 2012
SVILUPPO: KONAMI OFFICIAL MERCHANDISING
QUOTAZIONE: 300+ EURO

TITOLO: METAL GEAR
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1987
SVILUPPO: KONAMI
MACCHINA: MSX 2
QUOTAZIONE: 150 EURO

TITOLO: METAL GEAR
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1987
SVILUPPO: KONAMI
MACCHINA: NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
QUOTAZIONE: 140 EURO

TITOLO: METAL GEAR: SNAKE'S REVENGE
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1990
SVILUPPO: KONAMI
MACCHINA: NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
QUOTAZIONE: 130 EURO

TITOLO: METAL GEAR 2: SOLID SNAKE
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1990
SVILUPPO: KONAMI
MACCHINA: MSX 2
QUOTAZIONE: 180 EURO

TITOLO: METAL GEAR SOLID
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1998
SVILUPPO: KONAMI
MACCHINA: PLAYSTATION
QUOTAZIONE: 60 EURO

TITOLO: METAL GEAR SOLID: VR MISSIONS
VERSIONE: PAL (SPECIAL MISSIONS)
ANNO DI PRODUZIONE: 1999
SVILUPPO: KONAMI
MACCHINA: PLAYSTATION
QUOTAZIONE: 50 EURO

TITOLO: METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY
VERSIONE: NTSC
ANNO DI PRODUZIONE: 2001
SVILUPPO: KONAMI
MACCHINA: PLAYSTATION 2
QUOTAZIONE: 30 EURO

TITOLO: METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2003
SVILUPPO: KONAMI
MACCHINA: PLAYSTATION 2
QUOTAZIONE: 35 EURO

TITOLO: METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2004
SVILUPPO: KONAMI
MACCHINA: PLAYSTATION 2
QUOTAZIONE: 30 EURO

TITOLO: METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2004
SVILUPPO: KONAMI
MACCHINA: GAMECUBE
QUOTAZIONE: 100 EURO

TITOLO: METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2007
SVILUPPO: KONAMI
MACCHINA: PSP
QUOTAZIONE: 15 EURO

TITOLO: METAL GEAR SOLID 4
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2009
SVILUPPO: KONAMI
MACCHINA: PLAYSTATION 3
QUOTAZIONE: 30 EURO

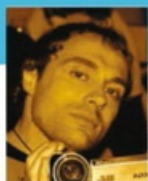
TITOLO: METAL GEAR RISING: REVENGEANCE
VERSIONE: LIMITED EDITION (COLLECTORS) PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2013
SVILUPPO: KONAMI
MACCHINA: PLAYSTATION 3
QUOTAZIONE: 100+ EURO

di Simone "AKirA" Trimarchi *simonetrimarchi@me.com*

nasce ingegnere e cresce gamer: a sette anni ripara l'alimentatore del suo amato C64 con il saldatore, a 23 diventa campione italiano di Starcraft e prende per la prima volta un volo intercontinentale con destinazione Seoul, Olimpiadi dei Videogiochi. Oggi il saldatore non è più nelle sue corde, mentre i videogiochi continuano a suonare dentro al suo cuore rimbombando su www.insidethegame.it.

Il vero gioco di ruolo

Torno ancora su GTAV, mi scuserete. È che il gioco Rockstar... è qualcosa di più, o sbaglio? Un po' action, un po' guida, un po' TPS, un po' avventura, un po' tanto free roaming e un po' gioco di ruolo. Come, scusate, gioco di ruolo? Non in senso stretto, forse nemmeno in senso lato; provo a spiegarvi cosa intendo. Chi sono Michael, Franklin e Trevor? I tre personaggi, selezionabili in qualunque momento, protagonisti dell'ultima fatica Rockstar. Il primo è un padre di famiglia, ritiratosi ormai dal mondo del crimine grazie ad un patto con l'FIB, è annoiato e infelice; proverà a sentirsi di nuovo vivo insegnando il mestiere a Franklin. Il quale, invece, è un criminale di quartiere pronto al grande salto: dai furti di motorini alle rapine in banca, da una catapecchia in periferia a un villone stratosferico, ecc. Trevor è l'ex migliore amico di Michael, completamente fuori di testa: violento e sadico, è il personaggio probabilmente più estremo che Rockstar abbia mai concepito. Secondo me questi tre personaggi non rappresentano solo tre storie e tre "vite" separate che servivano agli sceneggiatori per presentare trame differenti. Michael, Franklin e Trevor rappresentano gli atteggiamenti che i giocatori di tutto il mondo hanno assunto nei precedenti giochi della serie. Sono il nostro specchio: c'è chi si è dato al crimine quasi per "necessità", non uccidendo mai più del necessario e c'è chi ha preso le città virtuali Rockstar come dei parchi divertimento, creando panico e caos fino alle fatidiche cinque stelle. L'approccio ai giochi rockstar, appunto, varia da persona a persona: il mondo del crimine attrae, per carità. Ma chi è buono resta buono e se ci sono delle scelte, uccidere o non uccidere un personaggio "innocente", difficilmente si premerà il grilletto. Fino a GTAV dove, appunto, l'impersonare un ruolo mi sembra l'aspetto più importante di tutti se si vuole ottenere il massimo dall'esperienza di gioco. Rockstar, con l'idea dei tre personaggi, sembra averci messo in mano una specie di "The Movies", un simulatore di cinema. Di volta in volta viene chiesto al giocatore di impersonare il criminale in analisi, il criminale per necessità o un pazzo scatenato. Io ho cercato di giocare così, ad esempio: quando controllo Trevor sono portato a scendere dalla macchina al semaforo e a sparare su chiunque abbia osato suonarmi perché stavo fermo. E' nel personaggio che mi hanno assegnato avere una reazione simile, e io devo cercare di interpretarlo al meglio. Quando vesto i panni di Michael, invece, ogni tanto vado dall'analista e se recupero una borsetta da un ladro, la tengo per il mio tornaconto personale. Inutile dirvi che quando invece sono nei panni di Franklin, mi sento quasi in colpa per ogni morto che mi lascio alle spalle. Trovo che il giovane dei tre sia addirittura troppo estremizzato: i suoi dialoghi sono scritti come se a parlare fosse un bravo ragazzo mentre ciò che la vita lo porterà a fare non sembra rispecchiare quest'anima sicuramente più candida rispetto alla "media" criminale. Scusatemi quindi se torno su Rockstar e sul suo capolavoro ma più lo gioco e più trovo spunti di discussione. Ed è proprio questo che adoro dei nostri sogni dei pixel.

"Rockstar, con l'idea dei tre personaggi, sembra averci messo in mano una specie di "The Movies", un simulatore di cinema."

di Eugenio Antropoli *spygamer1@gmail.com*

segue home entertainment, cinema, musica e videogiochi. Già giornalista e critico videoludico, nonché esperto di trade, si occupa di business videoludico presso un'importante azienda italiana.

Che casino

Steam Machine: la confusione regna

Vado dritto al punto, senza troppi giri di parole: le Steam Machine presentate al CES di Las Vegas mi hanno deluso. Valve sta rischiando grosso. Da grande estimatore del marchio di Gabe Newell, che ritengo uno dei pochissimi luminari del mondo dei videogiochi, devo ammettere di essere rimasto di stucco davanti ad una proposta così confusa e frammentata, specie da parte di un marchio che, di fatto, ha risollevato da solo (anzi, scriviamolo pure in maiuscolo: DA SOLO) il videogioco per personal computer. Il progetto Steam Machine consiste proprio nel semplificare l'estrema frammentazione del PC per poterlo collegare tranquillamente alla tv in salotto, specie ora che sono state superate certe barriere inerenti i vari collegamenti allo schermo come ad esempio l'HDMI, che di fatto è una delle cose maggiormente "plug & play" mai create; o di configurazione del joypad, che non esiste più visto che i giochi riconoscono automaticamente la periferica e sono già settati al meglio per farla funzionare (come il recente Tomb Raider). Purtroppo a Las Vegas si sono viste decine di macchine dalle forme e configurazioni più varie, ovvero l'opposto di come si costruisce un prodotto con un nome e un marchio ben definito. Anzi, siccome stiamo parlando della perfetta via di mezzo tra computer e console, a mio avviso il numero ideale di macchine da presentare al pubblico doveva essere limitato a non più di due tipologie, una versione standard da 5/600 euro e una superiore a 8/900 euro, con accordi con non più di 3 o 4 partner e soprattutto con i due giganti AMD e Nvidia per contenere i costi delle schede video, ovvero il componente più costoso. Certo, si dava comunque la possibilità di aumentare le performance con pezzi più aggiornati, ma le configurazioni dovevano presentare un design standardizzato. Per paradosso, l'unico concorrente delle Steam Machine è proprio il PC e non le console. Uno smanettone (gran parte dei giocatori PC) non comprerebbe mai una macchina del genere: se la costruisce da se con tutti i crismi del caso, ci installa sia Windows che Steam OS, la rende silenziosa e compatta adattandola al salotto e con i soldi risparmiati, se non ce le ha già, si compra anche un paio di cuffie dedicate. A proposito del concetto di semplicità, sentite cosa ha detto Marc Whitten, chief product officer della divisione Xbox, una volta svelate le macchine marchiate Valve: "quando ti sposti in un ambiente come il salotto i giocatori non vogliono usare un singolo neurone se non per divertisti. Non ho voglia di lavorarci su e non voglio sentirmi come se dovessi sapere come farlo funzionare. Credo che ci sia spazio per entrambi i dispositivi". Ha centrato perfettamente il punto, e, diciamolo, tirato un bel sospiro di sollievo. Capitolo Windows: le Steam Machine e relativo OS sono nati, a detta dello stesso Newell, per contrastare l'eventuale monopolio dello store interno del sistema operativo di Redmond, che mira a sua volta a fare concorrenza agli negozi di Apple e Google. La domanda è: quanti sviluppatori e publisher salteranno sul carrozzone dello sviluppo per Linux (Steam OS altri non è che una versione modificata di Debian) ora che sono state svelate le "non" caratteristiche delle macchine? Per convincere questi ultimi, che hanno bisogno prima di tutto di certezze, bisognava prendere posizioni forti e precise, e, ribadisco, non una proposta così confusa. Il mio timore è che il buon Gabe questa volta si sia fatto prendere troppo la mano e che il suo punto di forza, ovvero quello di essere rimasto fondamentalmente un nerd appassionato che lavora per appassionati, si sta rivelando in questo caso il suo tallone d'achille. Sinceramente, spero che ciò non accada, perchè il futuro del gaming di altissima fascia è tutto nelle sue mani e dell'ormai imminente Oculus Rift, ma se Valve non cambia immediatamente strada sarà davvero difficile restare a galla.

> "È l'opposto di come si costruisce un prodotto con un nome e un marchio ben definito"

di Bruno Manzoni *brunomanzoni@m3magazine.it*

Appassionato di videogiochi sin dai tempi dell'Intellivision, divide il suo tempo scrivendo e giocando, praticamente tutti giochi che presentano un prefisso MMO. Nel "tempo libero" lavora in farmacia decantando la bellezza del genere massivo ai poveri clienti di turno.

Vittime delle situazioni

Perché in fondo anche le scuse hanno una propria classifica

"Ci sono moltissime altre scuse utilizzate per coprire gli errori, alcune belle e credibili e altre un po' meno... "

Un buon giocatore, per essere considerato tale necessità di molta pratica e, senza ombra di dubbio, di tanta skill!!! Chiaramente la skill richiesta dal Gaming non è certo come quella richiesta da qualsiasi altro sport "atletico", ma è indubbio che l'esercizio, quasi scientifico sia alla base di memorabili vittorie in campo digitale. Come ogni altra attività sportiva anche i videogiochi richiedono un particolare insieme "di competenze" assolutamente differenti secondo il genere di gioco che si va ad affrontare: per eccellere in uno sparatutto servirà sviluppare determinate capacità che non sono certo richieste in un uno strategico in tempo reale, così come l'abilità richiesta nei puzzle solving sarà assolutamente inutile in un MMO.
Il rapido incalzare dei "giochini" ha dimostrato ai ben pensati che i videogiochi possono essere qualcosa più di un semplice passatempo adolescenziale e moltissimi giocatori hanno cambiato l'approccio al gioco passando così da semplice passatempo ad attività che richiede talento, tenacia e sacrifico (in special modo quello delle nostre diottrie) per riuscire a eccellere.
Quando, però, le cose non vanno come dovrebbero, e quindi si viene "asfaltati" senza pietà dall'avversario di turno, la prima e più spontanea reazione è quella di addossare la colpa ai più disparati fattori esterni. Durante gli anni della mia onorata carriera mi è capitato di sentire una serie di scuse assolutamente fantasiose e divertenti, almeno una volta passato il momento di nervi magicamente levitati dopo "l'imperdonabile" svista che, magari, ha vanificato qualche ora di sforzi e sacrifici (ludici s'intende...). Nonostante l'estro dei giocatori mi è stato possibile stilare una sorta di Top Three delle scuse più utilizzate di sempre. La prima, è anche la più amata è l'indiscussa Lag. Alzi la mano chi tra di voi non ha sentito almeno una volta "no guarda, incredibile ho un ritardo secolare...vorrei vedere te giocare in queste condizioni". L'aumento di latenza è una giustificazione evergreen, e come il prezzemolo può essere adattata a tutto, FPS, MMO, fighting game, race game, insomma veramente a tutto. In effetti, bisogna ammettere che la copertura offerta dalla società che si occupano di connessione internet in Italia non si può definire proprio impeccabile, perciò qualche lamentala riguardo alla lag, potrebbe essere fondata.
La seconda scappatoia più amata da noi giocatori, è la differenza di equipaggiamenti presenti nei giochi: quell'arma è OP, basta un colpo per essere shottati, sono bravi tutti così. Come il primo, anche questo pretesto non conosce limiti e barriere imposti dal genere del gioco.
A completamento di questa classifica, sui generis, troviamo probabilmente la scusa più bella e anche la meno contestabile di tutte: questo gioco fa schifo!
Leggere, su una qualsiasi chat di gioco, le discussioni, o meglio i flame che nascono a causa di uno sfogo di qualche giocatore che muore di continuo e addita la sua debacle al basso valore del gioco stesso è tanto triste, quanto esilarante (almeno alle volte). Indubbiamente ci sono moltissime altre scuse utilizzate per coprire gli errori, alcune belle e credibili e altre meno ma in fin dei conti il divertimento nel condividere le proprie avventure virtuali è anche questo, oppure no?

"Leggere, su una qualsiasi chat di gioco, le discussioni, o meglio i flame che nascono a causa di uno sfogo di qualche giocatore che muore di continuo e addita la sua debacle al basso valore del gioco stesso è tanto triste, quanto esilarante"

WorldMags.net

GR HOTEL
Prima colazione inclusa

gr.hotel@playmediacompany.it
Game Republic Hotel
Via Sabotino, 4 - 00195 Roma c/o VIGAMUS
Tel. 06 45432741

Down Ok, Steam è una figata. Ok, le Steam Machine spaccheranno. Ma Gordon... lui è triste. Molto triste. Half-Life 3, se esisti batti un colpo. Se occorre, anche sul capoccione di Gabe Newell.

Check In

→ Cari amici del GR Hotel, non vi nascondo che certe volte il peso della distanza tra noi e voi sembra davvero insostenibile. Spero che non vi sembri una balla populista, ma il fatto è che, da quasi 15 anni, i lettori sono stati per me una vera seconda famiglia, che mi è stata vicina in momenti difficili e che mi ha seguito negli alti e bassi della vita. Proprio per questo motivo, spesso mi piacerebbe non limitarci a parlare attraverso le pagine di una rivista o sul web, ma incontrarci faccia e faccia e chiacchierare di tutto, anche raccontandoci le cose che, per tante ragioni, altrimenti non si potrebbero mai dire. Perché, vedete, l'Italia dei videogiochi non è poi così diversa dall'Italia che ogni giorno critichiamo e vediamo criticata su giornali e televisioni. Siamo il Paese delle ombre, mi dispiace dirlo. Dei meriti non riconosciuti. Delle raccomandazioni e delle combriccole di amici e amichetti che puzzano di mafie. Cose gravi, mi direte... Certo. Gravissime. Ma il cinico risponderebbe: "Credete che gliene importi qualcosa a qualcuno?" E purtroppo ha ragione. Tanto vale distrarsi, rivolgendo la mente verso ciò che ancora ci entusiasma. La nostra Game Republic, ad esempio, che va avanti imperterrita, raccontando i videogiochi da tanti anni, ormai storica voce dell'informazione. Il prossimo mese GR cambia look e si rinnova. Come? Lo scoprirete, e poi ne discuteremo insieme, perché qui in redazione abbiamo avuto un paio di idee piuttosto innovative. Rivoluzionarie, oserei dire. Vediamo se passeranno e come, poi ne parliamo. Per adesso, benvenuti al GR Hotel. Mossgarden, diamoci una mossa. Dobbiamo servire la colazione!

Metalmark

FRIGO BAR

OPINIONI, DELIRI E RIFLESSIONI DALLA FACEBOOK COMMUNITY DI GR

"Sarà che sono a tiro dei quaranta ma in nuovo Killzone mi ha amabilmente sfrangiato le balle in mezzora... Intanto mi limito a coccolare la nuova arrivata... I tempi matureranno come sempre!"
Il primo incontro tra Alessandro Lusa e la next gen non è stato certo amore a prima vista... In mancanza di altro materiale interessante, il nostro sarà inoltre costretto a coccolare un pezzo di plastica da 500 Euro, fino a data da destinarsi...

"In risposta alla risposta di Metalmark sulla mia missiva del numero di gennaio... Caro Marco, Oculus, per quanto interessante e innovativo (l'ho provato al Vigamus), non so se sarà il futuro dei videogames, specie se come sembra non lo porteranno su console. Riguardo Perfect Dark Zero, io alludevo alla modalità online, lo so che il gioco in sé non era granché, ma il fatto di portare 32 giocatori online insieme senza lag era una gran cosa per l'epoca."

L'IRA DI PAOLO

Ciao Marco, complimenti per il vostro lavoro, vi ritengo persone molto competenti e per questo sto scrivendo questa email. Io sono uno dei fortunati che, risparmiando con fatica, ha avuto la possibilità di acquistare una Xbox One da 500 GB, Fifa 14, Forza Motorsport 5 e un bell'abbonamento Live Gold per la "modica cifra" di quasi 700 euro. Arrivo a casa e... sorpresa! Con Fifa 14 Online in 2 ore ho fatto sì e no 3 partite... Forza Motorsport 5 durante le gare esce da solo e mi manda sulla dashboard... Informandomi sui forum, ho capito che non sono i giochi pieni di bug, ma le nuove console che hanno problemi. Praticamente, pur di vendere, sia Microsoft che Sony hanno buttato fuori due console da schifo, piene di difetti che fanno solo venire il nervoso: ho speso quasi uno stipendio per prendere una bella fregatura, e non mi interessa se con gli aggiornamenti futuri sistemeranno questi bug: in realtà hanno messo sul mercato un prodotto che non funziona, fregando i clienti e appropriandosi di soldi altrui come dei fottuti ladri.
Ti ho disturbato perché spero tu possa avvisare tramite i vostri articoli le persone in modo che ci pensino un attimo prima di buttare i loro soldi, perché, se lo avessi saputo, avrei preso Fifa14 per 360, almeno sarei riuscito a giocare e i restanti 650 euro mi sarebbero restati in tasca... Grazie per il tempo che mi hai concesso e grazie per essere stato la mia valvola di sfogo.
Cordiali saluti,
Paolo

MOSSGARDEN: Le problematiche cui ha accennato Paolo fanno parte di un discorso molto più ampio, che affronterò a breve in quel di Check-Out. Prima di lasciare la parola a Marco, cui mi pare sia peraltro

rivolta l'email, mi preme tuttavia ricordare quanto la storia di questo business sia zeppa di debutti a dir poco problematici e ribadire, in parallelo, che chiunque scelga di acquistare al day one dovrebbe essere ormai conscio dei rischi legati all'azzardo. Se mi permetto di parlare in questi termini è solo perché conosco benissimo la frustrazione che sta provando Paolo: essendo anch'io uno storico acquirente d'impulso, ho difatti imparato a mie spese quali e quante controindicazioni possano affliggere i primi mesi di vita di un sistema da gioco. In tal senso, occorrerebbe imparare una volta per tutte a resistere alle sirene del mercato e attendere che questi progetti trovino il proprio equilibrio... Perché se è vero, com'è vero, che Sony e Microsoft sono state fin troppo frettolose, noi due non siamo stati certo da meno...

METALMARK: Il fatto è che possiamo dire tutto e lamentarci (giustamente) quanto vogliamo, ma una cosa la sappiamo per certa. Continueremo a comprare le console al lancio, perché siamo i super appassionati, i malati di videogiochi da una vita, quelli che non possono vivere sapendo che esiste un nuovo hardware sugli scaffali ma non nel nostro salotto. Certo, alcune volte facciamo un'eccezione per motivi di budget, ma il diavoletto dentro di noi non smette mai di gridare: "Comprala, idiota! Comprala adesso!" Il problema è che la Terribile Triforza, cioè Sony, Microsoft e Nintendo, tutto questo lo sanno bene. E ne approfittano, perché non sono onlus o associazioni filantropiche, ma multinazionali dell'entertainment votate al profitto. Mario è il Messi di Nintendo, e come tale è trattato. È fin troppo evidente, alla faccia dei puristi idealisti e un po' (tanto) allocchi che credono ancora che per Iwata e Miyamoto il baffuto idraulico tricolore sia Dio. Lo è, ma nel senso che gonfia loro le tasche. Consoliamoci pensando che sta arrivando un terremoto destinato a sconvolgere l'industry come la conosciamo. E quando lo status quo crollerà, molte teste rotoleranno. Il cambiamento è doloroso, certo. Ma spesso necessario. Io, sarò sincero, lo aspetto con una certa trepidazione.

Up FIFA e PES indecenti? Metalmark è d'accordo. Ecco la sua scelta, ora e sempre. Sensible Soccer. Ora scusatelo ma stanno arrivando gli infermieri a riportarlo nella sua redazione imbottita...

Il buon Paolo Amoresano replica alle parole dedicategli da Marco nella passata edizione di GR Hotel... Non prima di aver sostituito la propria foto profilo con un ritratto di Mike Tyson. Resta da vedere se le due cose sono collegate... Tu che ne pensi, Metalmark?

"Possibile che sono due mesi che non riesco a leggervi nonostante vi acquisti regolarmente?" Alessandro Pezzella è in cerca di un oculista.

"Trovato oggi in edicola" Nel 98% dei casi, i commenti sottostanti alla copertina del nuovo numero di GR si riducono a questo genere di approfondimento. Difficile che qualcuno ci dica anche cosa ne pensi di quello che c'è scritto dentro. Sia come sia, è bello sapere che Antonello Curtotti ci abbia trovato.

"Il fatto che Zelda: A Link Between Worlds sia così divertente mi ha portato due riflessioni... la prima è quanto la bontà del plot originale sia attuale e per certi versi ineguagliata e questo è un bene, la seconda è che fondamentalmente l'industria del videogioco in quanto a game design negli ultimi vent'anni è rimasta praticamente ferma. E questo è male." Un paio di acute riflessioni post-Zelda firmate Andrea Lai.

TEMPI MIGLIORI

Bianco blu, veloce, sempre più!
Bianco rosso, nella corsa sono un asso!
Bianco giallo, alzo la cresta come un gallo!!!

La voce intonava sicura presuntuose rime improvvisate, mentre il lungo corridoio cedeva, giusto il tempo di un respiro, la sua eterna asetticità al blu elettrico del porcospino. La porta dello studio si aprì e lì, tra enormi pistoni e macchinari robotizzanimali, si ergeva l'ingombrante rotondità del suo eterno rivale.

"Robotnik!!! Proprio non vuoi capire, eh? La tua 'intelligenza' non può tenere il passo con le mie gambe. Probabilmente continua a inciampare in quei tuoi ORRENDI baffoni"

CLANK! Il pistone dietro Sonic si abbassò repentino, svelto l'animale avanzò prima che la macchina fosse a metà corsa.

"Eh no, no... nemmeno i tuoi giocattoli arrugginiti mi fregano". Lo scienziato iniziò a ridere, ma non c'era gioia nel suo volto, né odio.

"Sei furbo ma non ti applichi, non osservi le cose da vicino. Ora sei qui, un secondo dopo chissà! Ma non osservi, figuriamoci intuire. Tra un attimo ti concedo la tanto agognata sfida, ma permettimi di mostrarti una cosa. Ora sei qui, tra qualche anno invece..." Così dicendo, Robotnik invitò Sonic accanto a uno schermo. Era uno schermo speciale, certo di foggia amatoriale ma di inedite dimensioni. Sottile. Poco meno di un foglio. E piatto. Non come quelli che Sonic aveva visto finora.

"Viene dal futuro", gracchiò Robotnik. E, in quello schermo, Sonic vide se stesso in una, due, mille corse. Vide strani animaletti ben diversi da quelli che era abituato a salvare dalle grinfie del suo rivale. Vide se stesso rosso, poi... Nero?

"Ferma tutto, Doc! Il mio blu vivo mi va più che bene, s'intona a meraviglia con i tuoi fallimenti"

"Quello non sei tu, idiota!" Lo rimbrottò l'uomo. "Continua a guardare, invece"

Sullo schermo, tutto rallentò: Sonic stesso correva, ma di una corsa morta. Poi, di colpo, si ritrovò a correre non più limitato a sinistra e destra; ciò gli piacque, se non fosse che stava...

"Brandendo una spada? Porcospino mannaro? E ora cosa sto facendo nella neve? E il tennis, poi? Olimpiadi? No, no, non mi interessano le Olimpiadi, io voglio correre! E quella brutta copia di te, Doc, che ci fa?"

"Mario? La tua reale nemesi, sebbene giochiate entrambi per la stessa squadra". E, per la prima volta, Robotnik aveva davanti un Sonic senza parole, sentenze e battutine.

"Il nostro mondo sta cambiando in fretta, Sonic. Sta morendo. Ho visto cose che non vorrei aver visto. Noi siamo figli di un'idea, destinati non alla morte, ma a un lento limbo. Ma se è vero che un'idea può cambiare il mondo, noi dobbiamo un dono a nostro padre, un dono speciale"

Il porcospino guardò meglio cosa lo scienziato teneva tra le mani. Una scatoletta bianca, con al centro come logo una sorta di vortice blu.

"Ti presento il Dreamcast!"

"Caro Doc, mi hai dedicato il logo? La stilizzazione del mio colpo migliore eh?"

"Ignorante!!! Quello è l'estro creativo della mia infinita genialità"

"Sì, certo, raccontalo a un altro... comunque che dovremmo fare ora?"

"Semplice! Dovrai correre più veloce che puoi per piegare il tempo e arrivare nel futuro, lasciare questo congegno al nostro creatore e tornare per finire questa sfida, ci stai?"

"Sicuro non sia un tuo trabocchetto per eliminarmi?"

"E perché mai, quando posso farlo con la mia forza fisica?"

"Ha ha ha, non c'è che dire... sai proprio rendere le mie giornate ricche di risate!"

"Ora vai, con quell'aggeggio nostro padre scolpirà le nostre avventure migliori così da ritagliarci un'isola sicura dove divenire eterni nella mente dei nostri fan e..."

Ma Sonic era già nel futuro. Robotnik sorrise, ammirando quel blu elettrico che sembrava ancora colorare l'asettica stanza, gli ricordava il logo che aveva creato, nient'altro che la stilizzazione del colpo del suo migliore, caro nemico.

Straniero 777

MOSSGARDEN: Ecco. Questa potrebbe essere la lettera del decennio e credetemi quando vi dico che ci si sente quasi dei privilegiati a ricevere posta simile. Puoi infatti curare una rubrica del genere per una vita, senza avere mai occasione di leggere roba simile. Permettetemi dunque di ringraziare di cuore l'autore di quest'adorabile prosa, la cui apparente follia cela in realtà riflessioni profonde, oltre che un vero e proprio oceano di nostalgia. Qualora qualcuno di noi riuscisse a incontrare di nuovo il caro Yuji Naka, stai tranquillo che non mancheremo di girargliela.

METALMARK: Questa volta, in effetti, Straniero 777 si è davvero superato. Questo breve racconto, che sa essere al tempo stesso satirico, malinconico e lirico, racchiude in sé tanta di quella verità da spingere a infinite riflessioni. Il mondo sta cambiando, ma ancor più... è già cambiato. E non si tratta di essere nostalgici, ma piuttosto di constatare quanto si siano persi dei pezzi, un tempo imprescindibili. Non migliori né peggiori. Ma diversi. Altri. La rileggerò, questa missiva. Più e più volte. Fatelo anche voi, amici. Perché il crimine più grande che possiamo commettere, in certi casi, è dimenticare.

LETTERA A MIO FIGLIO

Caro Pietro, il Natale è passato, i negozi del centro non sono più affollati di padri

WorldMags.net

Down Vi lamentate di come Mossgarden e Metalmark gestiscono il GR Hotel? Ok, la redazione di Game Republic vi offre un coupon per provare una valida alternativa: il Bates Motel. Pernottamento e viaggio. Di sola andata.

DALLA REDAZIONE

MESSAGGI E SFOGHI DEL GR TEAM

"Voglio diventare un Ammazza Draghi. Di tutti i colori."
Metalmark

"Mi sono innamorata dei panda in Cina... ma dopo ho provato XCOM sul mio nuovo iPad..."
Alessia "Paddy" Padula

"Non vedo l'ora di poter giocare quel capolavoro di Outlast su PlayStation 4!"
Leon "Fenix" Genisio

"Ho ricominciato Mass Effect. Da zero. Ma mi sono reso conto a malincuore che essere rinnegato è davvero difficile, se non lo sei anche nella vita!"
Valerio "Revolver" Pastore

"Metalmark dice che siamo troppo buoni e teneri. Quest'anno un mese di vacanza studio in Corea. Del Nord, ovviamente"
Michele Giannone e Davide Salvadori

"Non esistono le fate!"
Mossgarden

"Lo dici tu. E allora la mia amica Rihanna che cosa sarebbe?"
Micaela "Mica" Romanini

"Dopo il nuovo prototipo di Oculus Rift, sono giunto a una conclusione: il mondo reale è sopravvalutato"
Guglielmo "Shin" De Gregori

Down "In ogni piccolo mostro che azioni gli scambi della sua ferrovia in miniatura io vedo il futuro direttore di campo della morte!" Lordmatlei è stato categorico: se vedete vostro figlio di fronte a una schermata come questa, cominciate a tremare.

eccitatissimi che hanno atteso con gioia ipocrita quel momento in cui potranno comperarsi, contrabbandandoli per i figli, i loro telefonini preferiti, le costruzioni per montare le navi più astruse. Io starò a vedere, perché quest'anno non è ancora il mio turno, tu sei troppo piccolo, debbo aspettare: due, tre, forse quattro anni. Poi verrà il mio turno, passerà la fase dell'educazione materna, tramonterà l'era dell'orsacchiotto e sarà il momento in cui incomincerò a plasmare io, con la dolce sacrosanta violenza della potestas, la tua coscienza civile. Allora ti regalerò videogiochi, come quelli dove si spara a crucchi in continuazione, dove dovrai salvare gli indiani compiendo atroci assassinii, bombardare popolazioni per ristabilire la pace, salvare galassie estinguendo forme di vita, rubare al prossimo per creare imperi della droga. Armi mentali, questo ti porteranno i tuoi Natali. "Mi stupisco, signore", mi diranno. "Lei che milita in un comitato per il disarmo atomico e professa l'amore universale perdendosi in discussioni mistiche di ampio raggio religioso". Ho avuto una infanzia fortemente, esclusivamente bellica: sparavo tra gli arbusti con mandarini acerbi, mi acquattavo dietro le rade macchine posteggiate facendo fuoco col mio fucile a ripetizione finto, guidavo assalti all'arma bianca, mi perdevo in battaglie sanguinosissime. In casa, soldatini. Eserciti interi impegnati in strategie snervanti, operazioni che duravano settimane, cicli lunghissimi in cui mobilitavo anche le vestigia dell'orso di pelouche e le bambole della sorella. Organizzavo bande di avventurieri, mi facevo chiamare da pochi scherani fedelissimi "il terrore di Piazza San Gennaro"; sciolsi una formazione di "uomini tigre" per fondermi con un'altra banda più forte, al cui interno organizzai poi assalti dagli esiti disastrosi; sfollato, fui assoldato di forza dalla Banda del vallone e subii una cerimonia di iniziazione che consistette in cento calci nel sedere e la prigionia per tre ore in un pollaio; combattemmo contro la banda di Capitano Giuseppe Rea, che era fatta di gente sporca e terribile. La prima volta ebbi paura e scappai, la seconda mi presi un sasso sul labbro.
Da quest'orgia di giochi bellici, è venuto fuori un uomo che è riuscito a non toccare un fucile e a dedicare le lunghe ore di della gioventù a severi studi di filosofia e videogame; un uomo che si è macchiato di tante iniquità ma che è sempre stato puro di quel tristo delitto che consiste nell'amare le armi e nel credere alla santità e all'efficienza del valore guerriero; un uomo che comprende il valore degli eserciti solo quando li vede compiere atti di cameratismo. Che non crede assolutamente alle guerre giuste, e apprezza solo le guerre civili, in cui chi combatte lo fa controvoglia, tirato per i capelli, a suo rischio e pericolo, sperando che finisca subito e perché proprio ne va dell'onore e non se ne può fare a meno.
E credo di dovere questo mio profondo, sistematico, colto e documentato terrore della guerra ai sani e innocenti sfoghi, platonicamente sanguinari, concessimi nell'infanzia, così come si esce da un film (dopo una scazzottatura solenne, di quelle che fan crollare le pareti del saloon, in cui si fracassano i tavoli e i grandi specchi, si spara sul pianista e si schiantano le vetrate) più puliti, buoni e distesi, disposti a sorridere al passante che ti urta con la spalla, a prestar soccorso ai passerotti caduti dal nido, come Aristotele ben sapeva quando chiedeva alla tragedia di agitare ai nostri occhi il drappo rosso

del sangue per purificarci a fondo, con la divina catarsi finale. Temete i giovani che costruiscono piccole gru! Nelle loro fredde e distorte menti di piccoli matematici, si stanno comprimendo i complessi atroci che agiteranno la loro età matura. In ogni piccolo mostro che azioni gli scambi della sua ferrovia in miniatura io vedo il futuro direttore di campo della morte! Guai se ameranno le collezioni di piccole automobiline, che orrendamente l'industria del giocattolo propone loro in facsimile perfetto, col portabagagli che si alza e i vetri che scorrono, terrificante gioco per futuri sergenti di un esercito elettronico che premeranno senza passioni il bottone rosso di una guerra atomica! Pietro, figlio mio, ti regalerò videogiochi. Perché un videogioco non è un gioco. È lo spunto di un gioco. Di lì dovrai inventare una situazione, un insieme di rapporti, una dialettica di eventi, un susseguirsi di emozioni, scoprirai che il gioco vale per quel che vi inserisci, non per quel che vi trovi di confezionato. Immaginerai di distruggere dei nemici, e soddisferai a un impulso ancestrale che nessuna barba di civiltà riuscirà mai ad ottenebrarti, a meno di far di te un nevrotico pronto all'esame aziendale attraverso Rorschach. Ma ti convincerai che distruggere i nemici è una convenzione ludica, un gioco tra i giochi, e imparerai così che è pratica estranea alla realtà, di cui giocando ben conosci i limiti. Ti ripulirai di rabbie e compressioni, e sarai pronto ad accogliere altri messaggi, che non contemplano né morte né distruzione; sarà importante, anzi, che morte e distruzione ti appaiano per sempre dati di fantasia, come il lupo di cappuccetto rosso, che ciascuno di noi ha odiato senza che di qui sia nato un odio irragionevole per i cani lupo. Ma forse non è tutto qui, e non sarà tutto qui. Non ti concederò di giocare per il lusso di giocare, solo a titolo di sfogo nervoso, di purificazione ludica degli istinti primordiali, rimandando a dopo, a depurazione avvenuta, la pars construens, la comunicazione dei valori. Cercherò di darti idee già mentre spari nascosto dietro una poltrona. Anzitutto non ti insegnerò a sparare agli indiani. Ti insegnerò a sparare ai trafficanti di armi e di alcool che stanno distruggendo le riserve indiane. Staremo dalla parte di Toro Seduto contro quel ripugnante individuo che fu il generale Custer. E se giocheremo ai Romani staremo dalla parte dei Galli, che erano Celti come noi, e più puliti di quel Giulio Cesare che dovrai ben presto imparare a guardar con diffidenza, perché non si tolgono le libertà a una comunità democratica dando per tutta mancia, dopo la morte, gli orti da andarci a passeggiare. Saranno giochi formidabili, pensa, e li faremo insieme! E ti insegnerò a giocare guerre molto complesse, in cui la verità non stia mai da una parte sola, in cui all'occorrenza si debbano organizzare degli otto settembre. Ti sfogherai, nei tuoi anni giovani, ti confonderai un poco le idee, ma ti nasceranno lentamente delle persuasioni. Poi, adulto, crederai che sia stata tutta una favola, Cappuccetto Rosso, Cenerentola, i fucili, i cannoni, l'uomo contro l'uomo, la strega contro i sette nani, gli eserciti contro gli eserciti. Ma se, per avventura, quando sarai grande, vi saranno ancora le mostruose figure dei tuoi sogni infantili, le streghe, i coboldi, le armate, le bombe, le leve obbligatorie, chissà che tu non abbia assunto una coscienza critica verso le fiabe e che non impari a muoverti criticamente nella realtà.
Un abbraccio.
Lordmatlei

Benvenuti al TG Videogame, la rubrica meno letta della storia dell'editoria videoludica ma che è scritta con tanto amore. Lo stesso amore che Nintendo riserva ai suoi sostenitori regalandogli una console come Wii U e il 2DS. E l'amore si sa, spesso fa male. Tra le ultime uscite di questi mesi segnaliamo i due remake/seguiti di Wind Waker e A Link to the Past... ricapitolando, adesso per Wii U esiste la versione HD dello Zelda più vituperato della storia e per 2/3/4/5/ecc. DS il seguito di uno dei più celebri capitoli della storia della serie... che va ad affiancarsi alla versione 3D di Ocarina of Time.... che però su 2DS non si può giocare in 3D... Mal di testa, cari videogiocatori? E non avete ancora attivato l'effetto 3D sulle vostre console portatili.
Ma basta guardare al passato. Diamo uno speranzoso sguardo al futuro di uno dei marchi più controversi di questa generazione di console, il celeberrimo Call of Duty, che sembra cominciare a perdere in dati di vendita... Che la serie abbia bisogno di un rinnovamento? La precedente esperienza di Activision con Guitar Hero, che potrebbe tornare presto con la mandolino edition dedicata a Gigi d' Alessio, non fa ben sperare per il futuro della serie... Emblematico il commento del portavoce di Polyphony Digital a riguardo: "È pericoloso fare un seguito all'anno di un singolo gioco non cambiando nulla. Dovrebbero fare come noi, che per fare lo stesso gioco uguale a se stesso ci mettiamo dieci anni". Da segnalare anche la dichiarazione di Square Enix: "Ma perché non fanno come noi che programmiamo giochi a caso e poi gli mettiamo sopra il nome di Final Fantasy?" O ancora Capcom, che si è limitata a una dichiarazione che verrà resa disponibile tramite DLC nel corso dell'anno. In realtà, la possibile debacle di Call of Duty preoccupa non poco le alte sfere dell'universo videoludico... non sarà mica che si dovranno inventare qualcosa di nuovo per racimolare qualche obolo?!?
Continua intanto la spasmodica attesa per The Last Guardian. Per che console uscirà? Play 3? Play 4? Atari 2600? Vaghe le risposte del team di sviluppo, che ne danno l'uscita per un ipotetico 4005... Anche la famigerata versione HD di Final Fantasy ha giusto quel pizzico di ritardo che la renderà tra qualche anno una gemma imperdibile. "Hai giocato alla versione HD di FFX?" "Avrei voluto, ma ormai gioco solo alla PlayStation 6... però sicuramente è un gioco bellissimo. Anche se non ricordo minimamente come sia fatto... chi è il protagonista? Cloud o Squall?" "Forse Sephiroth...". Chiudiamo con le considerazioni di Shinji Mikami sull'evoluzione dei survival horror: il noto game designer si è detto preoccupato del fatto che gli utenti moderni son più difficili da spaventare di quelli di una quindicina anni fa... E provaci a spaventare un pubblico che in tre anni ha visto uscire sul mercato quindici Assassin's Creed... Dovrai impegnarti un pochino, caro mio...

MOSSGARDEN: Non avendo ancora avuto figli, posso solo immaginare quanto sia gravosa la responsabilità di tirare su una giovane vita, ma sono quasi certo che in questi casi sia generalmente inutile stilare propositi di massima e fare programmi preventivi. D'altronde, i figli non sono certo famosi per rispecchiare aspirazioni e aspettative dei propri genitori... Molto più semplicemente, credo che essi si limitino a crescere seguendo inclinazioni, pulsioni e passioni difficili da prevedere, inculcare o veicolare. In tal senso, non vorrei che ti crucciassi troppo se tuo figlio dovesse detestare i videogame o se finirà magari per rivelarsi un rigido conservatore, piuttosto che uno scaltro dissidente. Per come la vedo io, l'unica cosa che potrai fare per impedire a tuo figlio di diventare (com'è che hai detto? Un "futuro direttore di campo della morte") sia amarlo, comprenderlo e apprezzarlo, a prescindere da cosa gli piacerà fare o da come sceglierà di farlo. Anche perché, dopotutto, sono queste le uniche cose di cui un ragazzo ha bisogno per diventare un uomo.

METALMARK: Io che di figli ne ho avuti tre (la prima, purtroppo non è più tra noi dal 2007), sono molto colpito da questa bellissima lettera. Condivido quanto scritto dal mio amico Mossgarden, ma credo che il grande valore di ciò che esprime Lordmatlei sia la voglia così forte di trasmettere la sua passione a Pietro. Poi potrà anche detestare i videogiochi, ma credo che sarà comunque segnato per sempre dal calore col quale il padre si è relazionato con lui. Non c'è nulla di peggio della freddezza, del tiepido rapportarsi che smorza ogni tono, uccide ogni entusiasmo. Genitori che sembrano sedativi della mente, guardiani del grigiore. Le mie bambine, ahimè, sono delle femminucce al mille per cento, tutte bambole, fatine e amori... non vogliono come regalo fucili, zombi e robot guerrieri, eppure io trasmetto loro le mie passioni, che contribuiranno a fare di loro (beh, io lo spero) delle ragazze vive, appassionate, curiose. Spero di incontrarlo, il tuo Pietro, caro Lordmatlei. Spero di incontrarlo davvero. Sono certo che saprà arricchire a sua volta chi gli starà intorno. E questo grazie a te, che sei suo padre, e almeno un pochino anche grazie a quei piccoli meravigliosi universi artificiali che ci ostiniamo a chiamare videogiochi.

KICK OFF OR KICK ASS?

Volevo porre questa mail alla vostra attenzione perché ho comprato Fifa 14 per Xbox 360 e

FULL

TUTTO ESAURITO

GR INTERVISTA UNA... PERSONA QUALUNQUE
CARLONE
(MA SI LEGGE CARL-UAN)
DISEGNA MEME GRATIS

Chi non ha mai postato un paio di simpatici Meme sulla propria bacheca Facebook? Ecco. Secondo una ricerca, il 98% degli internauti preferisce, per l'appunto, delegare a essi il compito di riassumere i rispettivi pensieri. Ma chi si cela dietro la creazione dei queste diaboliche immaginette con didascalie incorporate? Uno degli autori più ricercati del settore è il qui presente Carlone (ma si legge Carl-Uan): un giovane spelacchiato di ventisei anni, che pare avere le idee molto chiare sul futuro del settore console...

Caro Carlone...
"Ma se legge Carl-Uan!"

Sì, certo. L'abbiamo già detto... Qual è il Meme che va più forte ultimamente?
"Ultimamente tira 'n casino er Meme de Gheibb Niuell travestito da prelato che quando 'o posti te fa passà pe' 'n fighissimo che nun se piega ar biseness o ar meinstrimm..."

In che contesto viene usato?
"Mah, de solito vie' sparato tipo immaggginetta santa 'mmezzo a quei post che parlano de pleystesscion, iccsebbocs e probblemi vari... A 'ncerto punto: takkete! Er figo de turno se 'ntromette e te fa capì ke lui sta troppo ortre... 'n po' come fanno quelli daa sammsung sui post de li utenti eppol... che poi cinque anni fa erano quelli de eppol che 'o facevano sui post de quelli daa maicrosofft."

Ma Carl-Uan cosa ne pensa della Steam Machine?
"Ah, se mmo' chiedi a mme io penzo ke sarà 'n semprice picci lazziale da sescento euro... e ke solo pèkke fa ffigo t'o' faranno pagà ottoscento solo pekkè ffa figo. A mme frega nniente, io tanto lli gioco me 'i cracco da stimm OS e tanti saluti!"

Beh, il tuo è un punto di vista sicur...
"Aò, mm 'a fate di n'artra cosa? Cioè ke secondo me ll'unico modo ke nnintendo se po' sarvà è ke deve vennese tutte 'e licenze de Mario, de Linke, de Kirrrby e de Donki Konghe aa Sony, chiude er Vuiù e se mette a magnà solo sur portatile... O ffa così o ce resta...T'oo dico io..."

Perfetto. Il nostro tempo è purtroppo finito, ma non escludiamo una seconda tornata futura... Hai un messaggio la lanciare ai nostri lettori?
"A' regà, nun ppenzate a fa li fighi... Gheibb Niuell nun è ffigo... L'unico figo era lù Suzzuki e se lo so perzi chissadddove..."

ho constatato delle mancanze. Innanzitutto hanno allontanato la telecamera di gioco e poi, cosa più grave, hanno tolto la possibilità di fare tornei personalizzati. In Fifa 13 si potevano fare e scegliere addirittura tutti i regolamenti, ora si devono scaricare da Xbox Live, e se uno non ha l'online e vuole fare dei tornei personalizzati con amici non può, ma può solo fare amichevoli... è tutto un modo per costringere la gente ad abbonarsi a Xbox Live. Per non parlare del fatto che facendo la carriera mi è successo che salvando e uscendo, nella schermata principale di uscita, mi spunta l'ultima partita effettuata col risultato finale e la successiva partita che dovrei giocare. Quando carico non mi fa fare la partita successiva ma mi torna a 3 partite indietro, cosa molto strana. Per non parlare del fatto che con la pioggia sembra che c'è l'effetto caduta chiodi in campo. Se avessi saputo di questi difetti non l'ho avrei acquistato e voi gli avete dato come voto 9,5. È tutto tranne che quasi perfetto come sostenete voi, per me è da 7,5 al massimo, ma comunque ancora né Konami né EA Sports riescono a fare un gioco di calcio decente, perché Konami ha il problema delle licenze!!!
Fabio (Enna, Sicilia)

MOSSGARDEN: Se alludi al fatto che la versione X360 di Fifa 14 non sia stata realizzata con la medesima cura riservata alla controparte Xbox, One mi trovi essenzialmente d'accordo: gli stessi responsabili del progetto l'hanno peraltro ammesso senza problemi. Quando mi chiedi di rivedere il giudizio che abbiamo elargito al gioco in base ai difetti elencati, la cosa prende però una piega diversa... Intanto perché non mi pare tu abbia evidenziato alcuna sbavatura in fatto di gameplay e, soprattutto, perché le stesse imperfezioni che hai citato non hanno certo il peso specifico per alterarlo. Se la storia dei tornei personalizzati rappresenta una semplice scelta di marketing, il problema della telecamera, ad esempio, non sussiste affatto: è infatti noto che sia possibile calibrare manualmente zoom, altezza e angolazione della stessa, senza essere costretti a vivere di sole inquadrature di default. Quanto al problema dei file, nessuno di noi ha rilevato un problema simile in fase di recensione, né ci sono pervenute altre proteste simili. È pertanto probabile che si sia verificato un classico accavallamento tra file di auto-salvataggio, difetto peraltro comunque comune a tutte le ultime edizioni di Fifa. Ora, io non so tu cosa intenda per gioco di calcio "decente", ma se ritieni che Pro Evolution Soccer e Fifa non abbiano ancora raggiunto i limiti della decenza, ti consiglierei di passare direttamente al calcio giocato!

Down Straniero 777, noi siamo con te. Questa immagine rappresenta la culla di tutti i mali della game industry contemporanea. Oh, l'Orrore!

Down E voi a quale fazione appartenete?

CONSOLE WARS

WHICH SIDE ARE YOU ON?

Check Out

➔ L'avevo ipotizzato più volte, sfruttando proprio lo spazio del Check Out, ma in fondo speravo di sbagliarmi: "Sei il solito disfattista", mi ripetevo. "Vedrai che, tempo un mese, tutti i tuoi dubbi sull'effettiva necessità di affrettare il lancio di PS4 e One spariranno come Yu Suzuki".
Archiviato il primo bimestre della nuova generazione, mi ritrovo invece a prendere atto di una situazione di stallo quasi peggiore di quella che temevo, le conseguenze della quale traspaiono impunemente dalle polverose copertine dei titoli che avrebbero dovuto agevolare il grande esodo. Da metà novembre a oggi, gli scaffali destinati a ospitare il futuro del gaming seguitano di fatto a proporre le medesime produzioni e i servizi di rete non paiono certo godere di salute migliore: ci si chiede, pertanto, come mai ai piani alti delle rispettive multinazionali sentissero tutto quest'impellente bisogno di bruciare le tappe. Magari, chi ha avuto il coraggio di portarsi a casa un Boxone se la starà passando un po' meglio grazie a una line-up di lancio più valida; ma a conti fatti il piatto piange, e non so per quanto tempo ancora si potrà affidare a Fifa14, Forza 5, Killzone, Ryse e NBA2K14 il compito di tenere in piedi il castello di carta.
Sebbene l'esperienza ci ricordi che questo genere di problematiche si accompagnano spesso al lancio di nuovi sistemi e che la situazione sia chiaramente destinata a migliorare nel corso dell'anno, non possiamo certo rimanere insensibili di fronte a una politica marketing tanto imbarazzante... Anche e soprattutto perché ho il sospetto che alcuni magnati dell'industria stiano seriamente pensando di "addolcire" l'attesa mediante il lancio di assurdi Remake istantanei alla Tomb Raider Next Gen.
Mossgarden

WorldMags.net

Game Republic Arretrati

134 135 136

Per ulteriori informazioni potete mandare un'email a: abbonamenti@diffusioneeditoriale.it

137 138 139 140 141 142

143 144 145 146 147 148

149 150 151 152 153 154

155 156

Esauriti dal n. 1 al n. 133

PER RICEVERE GLI ARRETRATI

- Compila il coupon in basso specificando il numero che desideri ricevere e le copie richieste.
- Invialo insieme alla fotocopia della ricevuta di pagamento a: **DIFFUSIONE EDITORIALE Via Clelia n. 27 - 00181 ROMA** tramite fax al numero **06/78.26.604** o via mail ad **abbonamenti@diffusioneeditoriale.it** specificando nella causale **"Arretrato Game Republic n ..."**
- Il costo di ogni arretrato è pari al doppio del prezzo di cover.

PUOI EFFETTUARE IL PAGAMENTO TRAMITE:

- **VERSAMENTO SU CONTO CORRENTE POSTALE** numero **80721178** intestato a **DIFFUSIONE EDITORIALE Via Clelia n. 27 - 00181 ROMA** specificando nella causale **"Arretrato Game Republic n ..."**

- **BONIFICO BANCARIO SULLE SEGUENTI COORDINATE:** Codice IBAN **IT90 V076 0103 2000 0008 0721 178** intestato a **DIFFUSIONE EDITORIALE** specificando nella causale **"Arretrato Game Republic n ..."** inviando la distinta via email ad **abbonamenti@diffusioneeditoriale.it** specificando l'indirizzo di spedizione.

Game Republic

☐ Arretrati

VI PREGHIAMO DI SCRIVERE I VOSTRI DATI IN MODO CHIARO, POSSIBILMENTE IN STAMPATELLO

Nome .... Cognome ....

Indirizzo .... N ....

Località .... Cap .... Prov. ....

Email .... Telefono ....

Game Republic n.	Numero di Copie	Prezzo

Totale ____________________

SCELGO DI PAGARE CON

☐ VERSAMENTO SU CCP

☐ BONIFICO BANCARIO

WorldMags.net

Game Republic N. 157
Mensile - Febbraio 2014
Registrazione presso il Tribunale di Milano
con il n. 201 del 21/06/2013
ISSN 1129-0455

MAGAZINE TEAM
DIRETTORE RESPONSABILE: Alessandro Ferri
DIRETTORE EDITORIALE: Roberto Rossi Gandolfi
CONSULENZA EDITORIALE: Idra Editing s.r.l.
GRAFICI: Stefano De Marchi, Iris Prina

HANNO COLLABORATO: Marco Accordi Rickards, Eliana Bentivegna, Guglielmo De Gregori, Francesca Noto, Michele Giannone, Davide Salvadori, Valerio Pastore, Sabrina Nofroni, Alessia Padula, Micaela Romanini, Leon Genisio, Gianpaolo Iglio, Andrea Peduzzi, Simone Trimarchi, Eugenio Antropoli, Bruno Manzoni, Federica Farace, Pasquale Parisi, Ermanno Clucher, Raffaele Giasi, Stefano Messina, Sonia Sufflico, Gaia Cocchi, Giulio Pratola, Davide Panetta, Luca Dellapiazza, Manuele Paoletti, Mauro Indini, Giulia Smeraldo, Fabiola Graziano, Adriano Di Medio, Alessandro De Bianchi, Marco Manfredda

SI RINGRAZIA: Halifax S.p.A. (William Capriata, Fabio Perrotta), Sony (Andrea Cuneo, Andrea Vellucci, Alessandro De Leo, Tiziana Grasso), Take Two Italia (Monica Puricelli, Barbara Ruocco, Federico Clonfero), Ubisoft (Alberto Ziello, Stefano Celentano), Atari (Paola Menzaghi), Edelman (Nicola Veneziani, Ornella Fazio, Michele Maschio), Leader (Livio Cantagallo), Electronic Arts (Alessandra De Bernardi, Luciana Stella Boscaratto, Francesca Damato, Luca Bonecchi), Activision (Laura Lombardi, Francesca Carotti), Vivendi (Simone Isella), Microsoft (Andrea Giolito), Nokia (Siria Criber), Blue Label Entertainment (Silvia Nova), Capcom (Ben Le Rougetel, Diana Sequeira Nunes), Bandai(Yoko Yatsuzuka), FromSoftware (Keiichiro Segawa), Genki (Mitsuyoshi Ozaki), Hudson Soft (Shinsuke Fujiwara), Hori(Ryuta Horinouchi), Idea Factory (Konomu Mashimo), Irem (Shigeichi Hondo), Jaleco (Masami Shinozaki), Koei (Tomomi Matsushita), Konami (Yoshinori Aoyagi), Marvelous Interactive (Takuhiro Goto), Namco (Yuko Tuskui), Sega Japan (Tetsuya Takahashi), Skip (Kenichi Nishi), SNK Playmore (Ryoko Suzuki), Sony Computer Entertainment (Nanako Kato), Square Enix (Makiko Noda, StŽpanie Journau, Abbass Hussain, Antonio Marfuggi), Q-Entertainment (Tetsuya Mizukami), Sarugakucho (Toru Hashimoto), Taito (Takao Kawashima, Yasukazu Sawada), Tecmo (Miho Sano), THQ (Angela Lippolis, Paolo Pastorelli), Cidiverte S.p.A. (Giovanna Cosentino, Gustavo Provasi), Disney Interactive (Carole Degoulet, Sophie Stumpf), Media Hook (Giuseppa Gatto)

SERVIZIO ARRETRATI:
Diffusione Editoriale Srl
Via Clelia, 27 - 00181 Roma
Tel. 06/78147311 - 06/7802017 - Fax 06/7826604
email: abbonamenti@diffusioneeditoriale.it
www.diffusioneeditoriale.it

STAMPA:
Poligrafici Il Borgo Srl
Via del Litografo, 6 - 40138 Bologna

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA:
m-Dis Distribuzione Media S.p.A.
Via Cazzaniga, 1 - 20132 Milano
Tel. 02/2582.1 - Fax 02/25825306 - email: info-service@m-dis.it

PLAY LIFESTYLE MEDIA SRL
Sede legale
Via Bartolomeo Eustachi 12, 20129 Milano
Direzione e Amministrazione
Viale Enrico Forlanini 23, 20134 Milano,
tel. +39 02 36696070, fax +39 02 36696071

Consiglio di Amministrazione
Presidente
Uberto Selvatico Estense
Amministratore Delegato
Alessandro Ferri

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITÀ:
Play Lifestyle Media Srl
Viale Enrico Forlanini 23, 20134 Milano,
tel. +39 02 36696070, fax +39 02 36696071

Direttore Commerciale
Deborah Bazzoni - dbazzoni@playlifestylemedia.it

Fabrizio Romitelli - fromitelli@playlifestylemedia.it
Massimo Rossetti - mrossetti@playlifestylemedia.it

Ufficio Traffico
tel. +39 02 36696070 - advertising@playlifestylemedia.it

Il materiale riprodotto in questo numero è di proprietà esclusiva
© 2014 Play Lifestyle Media Srl.
Tutti i diritti sono riservati. La riproduzione dei contenuti, totale o parziale, in ogni genere e linguaggio, è espressamente vietata. Tutti i Marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive Case.
Edizione italiana © 2014 Play Lifestyle Media Srl

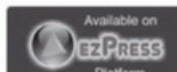
IVA assolta dall'Editore Art. 74 DPR 633/72 e successive modifiche
I comma lettera C. Esente da bollo Art. 6 II comma DPR 642/72.

Play Lifestyle Media Srl pubblica anche
PS MANIA - Il mensile per PlayStation
Xbox 360 Magazine Ufficiale
Pokémon Mania
Pokémon Mania Enigma

Il postmodernismo videoludico di Nintendo

Recentemente pensavo a quanto sarebbe bello un videogioco composto esclusivamente da bonus stage del passato™, con tanto di condivisione social, record, annessi e connessi. L'idea sarebbe quella di rimescolare pezzetti di videogiochi classici come farebbe un dj con la musica, imprimendo loro un nuovo senso. Beh, evidentemente questa mia trovata non era poi malaccio, dal momento che Nintendo sotto Natale se n'è uscita con NES Remix, un (meta)gioco per Wii U che isola segmenti di gameplay da una dozzina di superclassici dell'era Famicom, li rimaneggia e li infila in un sistema di sfide organico ed efficace. Ora, l'idea a qualcuno potrà sembrare banale; furba, persino. Personalmente ritengo che NES Remix rivesta un'importanza cruciale all'interno della scena videoludica contemporanea, al pari di Gone Home e derivati. Già, perché qui non siamo alle prese con l'ennesimo, sterile, sfruttamento di brand, quanto piuttosto con un nuova corrente che rappresenta il culmine di due decenni di game design, disciplina che può finalmente passare oltre il citazionismo fine a sé stesso per dialogare in maniera produttiva con la memoria degli utenti. Soprattutto, siamo di fronte a un'operazione propriamente artistica (non importa se consapevole o meno) nel solco del postmodernismo, che permette a NES Remix di sedere a fianco dei film di Tarantino o dei libri di Eco. E più che l'esito - comunque mirabile - qui conta l'idea, la manipolazione del linguaggio videoludico per creare nuovi testi, senza limitarsi all'autoreferenzialità dell'universo Nintendo, ma saccheggiando serenamente anche i codici espressivi di best seller mobile come Angry Birds o Cut The Rope, o i processi di gratificazione extra-ludici di Microsoft e Sony. Ma NES Remix è anche un esempio di saggistica videoludica interattiva, capace di insegnare più cose sul game design rispetto alla metà dei manuali in circolazione, e non è un caso che un'operazione del genere sia nata proprio in seno a Nintendo, il cui rapporto col gameplay è tanto viscerale quanto autistico: parliamo di una società che, lavorando sullo stesso pugno di brand da anni, ha imparato a stravolgere le regole che lei stessa ha inventato: modificando il senso di lettura di una piattaforma di Mario, ad esempio, o pasticciando con gli enigmi di Zelda. In un certo senso, forse Nintendo è sempre stata postmoderna, solo che non lo sapeva. O, se lo sapeva, ancora non aveva esibito una dichiarazione d'intenti. A ogni modo NES Remix rappresenta un piccolo ritorno alla difference che ricordavo e che tanto amo, e per resuscitarla Nintendo non ha avuto bisogno di interfacce ingombranti o grandi manovre di marketing: gli è bastato un giochino da una manciata di euro.

Prossimo numero
IN EDICOLA TRA 30 GIORNI

→ **LA FANTASIA È NELL'ARIA**
Entriamo nel vivo dell'anno ed ecco che cominciano a fioccare i primi attesissimi titoli del 2014 come Lightning Returns: Final Fantasy XIII, di cui vi invitiamo a scoprire le nostre impressioni nel prossimo numero di Game Republic. Ci vediamo in edicola!

WorldMags.net

FourFourTwo ITALIA

IN TUTTE LE EDICOLE

ACCENDI LA PASSIONE

 facebook.com/Fourfourtwo.IT fourfourtwo.com/it @442IT

WorldMags.net